

Belgien bfr 159,- Dänemark dkr 30 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 8.500 Luxemburg Lfr 159,- Niederlande hfl 8,70 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,50 Spanien Pts 670 ISSN 0946-6290 B 41045
PC ACTION CD
12/96 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
NUR 7,50 DM +CD-ROM
Command & Conquer
Alarmstufe Rot
Endlich! Westwood läßt es wieder krachen
Tomb Raider
Test des Monats: Ist Indy Jones eine Frau?
FIFA 97
EA Sports Fußball-Referenz realistisch wie nie zuvor
mit CD-ROM
Computer Bild
CD-Qualität: sehr gut
TESTSIEGER
Spieltips zu:
NHL 97
F1 Grand Prix 2
Syndicate Wars
Orion Burger
Der Planer 2
u.v.m.
Die Spielflut vor Weihnachten: Über 40 Spiele im Test!
Großer Vergleichstest: Die besten Spiele-PCs vom Discounter
4 394104 507500 12

Schwerter im Nacken. Heißes Öl im Gesicht. Feuer unterm Hintern.

(Also: Spaß ohne Ende!)

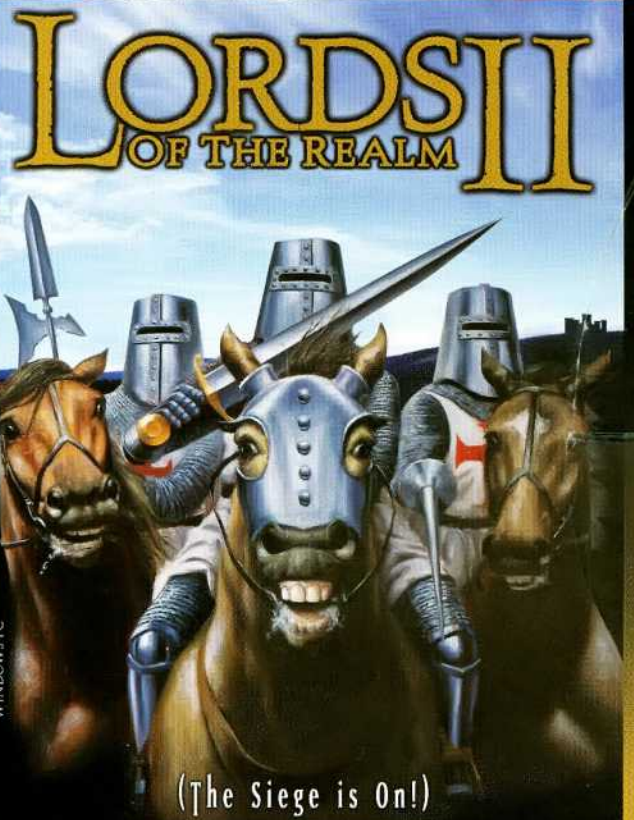








PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95



Im Mittelalter wird sich nichts geschenkt. Erst recht nicht, wenn's um die Krone geht. Bei LORDS OF THE REALM II können sich vier Netzwerk-Fürsten nach Herzenslust belagern und zwei Lords per Modem Öl ins Feuer gießen. Die Computer-Gegner sind übrigens auch nicht ohne. Mit neuen Taktiken in der animierten Echtzeitschlacht und erweiterter Waffen-produktion für Spaß ohne Ende!

CD-ROM GRATIS!

Kostenlose SIERRA-Katalog CD-ROM
LFTR 1
Nachname: ....
Vorname: ....
Adresse: ....
Wohnort: ....
PLZ: ....
Land: ....

Schicken Sie diesen Coupon an:
Sierra Coktel Deutschland
Robert-Bosch-Str. 32
63303 DREIEICH
DEUTSCHLAND



S I E R R A®

AUFTAKT...

Bisweilen regnet es Sterne vom Himmel. Über **40 Spiele** durften wir uns allein für die vorliegende Ausgabe zu Gemüte führen. Meistens machte es richtig Spaß, manchmal aber eben auch nicht. Das **Schicksal einer Spiele-Redaktion**. Anhand nüchterner Fakten jedoch läßt sich immer die **Spreu vom Weizen** trennen. Und so verdienten sich, anders als die vielen Enttäuschungen und Peinlichkeiten, **sechs hervorragende Spiele** die Auszeichnung mit der Goldenen PC Action CD-ROM mehr als redlich. Und für jeden ist etwas dabei. Quer über **alle Genres** hinweg wird in diesen Tagen erstaunlich großes Spielvergnügen geboten. Aber lesen Sie selbst.

Emsig wie selten im Verlauf eines Jahres versuchen ja derzeit viele Hersteller, ihre Toptitel noch unter den mit Riesenschritten nahenden Weihnachtsbaum legen zu können. Doch leider nicht immer zum Vorteil der PC-Spieler. Da wird der eine oder andere **Schnellschuß** zum **Bananenprodukt** und reift erst beim Kunden. Eigentlich ein unverständlicher Umstand, denn für **hundertprozentige Bezahlung** darf man schließlich auch **hundertprozentige Leistung** erwarten.

Während dessen **lamentieren** einige Kollegen **anderer Spiele-Magazine** über unser Verständnis von Berichterstattung. Natürlich wollen wir den Leser so **früh und ausführlich** wie möglich über die Ereignisse im Spiele-Business informieren, deshalb werden Inhalte bei uns nicht nur kurzfristig geplant. Da muß man eben das Ohr **rechtzeitig** an allen Drähten haben, um **Trends** und **spannende Themen** schnell zu erkennen. Unser **Thema des Monats** mit den ersten Berichten zu C&C Alarmstufe Rot, Privateer - The Darkening oder Formel 1 ist dafür ein schönes Beispiel. Man muß es eben einfach nur einmal anpacken, statt sich ungerecht behandelt zu fühlen.

Ihr PC Action Team!

Christian Müller — Christian Bigge — Alexander Geltenpoth

In letzter Minute

Diesen Monat gaben sich die Hersteller mit ihren Hochkarätern wieder einmal die Klinke in die Hand, so daß auch kurz nach Redaktionsschluß noch einige klasse Spiele eintrudelten. Auf folgendes dürfen Sie sich schon in der nächsten Ausgabe freuen.

Down in the Dumps



Die Blubs, eine ganze Familie zentimetergroßer Aliens, müssen nach einer Kollision mit außerirdischen Verkehrs-Rowdies auf der Erde notlanden. Zu allem Unglück landen sie mitten in einer Müllkippe, und ihr Raumschiff verteilt sich über das stinkende, dreckige Areal. Um wieder nach Hause kommen zu können, heißt es die Einzelteile des Vehikels wieder einzusammeln und funktionstüchtig zu machen. Haïku Studios gerendertes Adventure verfügt nicht nur über aussichtsreiche Features (500 Locations, 150 Puzzles, 60 Gegenstände), sondern überzeugte in den Vorversionen vor allem durch abgedrehte Gags und die kreative und originelle grafische Umsetzung.

Alien Trilogy



Acclaim hat es endlich geschafft. Mit der Lizenz zum Alien-Killen bringen die Amerikaner einen der erfolgreichsten SciFi-Kino-Hits als 3D-Action-Spiel auf die PC-Monitore. Als Lt. Ellen Ripley ist man diesmal selbst in 34 Raumstation-Levels unterwegs und ballert gefährliche Facehugger und andere Mitglieder der schleimigen Alienfamilie ins Jenseits. Technisch hat Alien Trilogy einiges zu bieten: SVGA-Grafik mit 256 oder 65.000 Farben und einen Multiplayer-Modus, an dem beliebig viele Spieler teilnehmen können. Für die richtige Stimmung sorgen zudem die Original-Musik und die bekannten Soundeffekte.

NBA 97



EA Sports´ dritter Streich. Nach den grandiosen Eishockey- und Fußballsimulationen der 97er Saison dürfen nun alle Fans der nordamerikanischen Basketball-Profiliga NBA zum Joypad greifen. Auch in den Super-Domes und auf dem Parkett der US-Metropolen scheint die neue Grafik-Engine ein ganz neues Spielerlebnis bieten zu können. Die Polygon-Alter Egos der Superstars können jetzt wirklich am Bildschirm wiedererkannt werden, und die Darstellung der spektakulären Korbaktionen der Dribbelkünstler lassen jeden Sportspiel-Freund mit der Zunge schnalzen.



TEST DES MONATS: *Tomb Raider*

Ist Indiana Jones eine Frau? Sicher nicht, aber Core Designs neue Spiele-Heldin Lara Croft hat das Zeug, dem Abenteuer-Archäologen den Rang abzulaufen. Das 3D-Action-Adventure Tomb Raider bietet nicht nur eine spannende Story um untergegangene Zivilisationen, sondern definiert mit einer gelungen Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben vor allem den Begriff der 3D-Spiele neu.

SEITE 52

INHALT

RUBRIKEN

SEITE 28

THEMA DES MONATS: *Dark Earth*

Französische Spiele-Designer sind immer für Überraschungen gut. In diesem Monat haben wir in der Abgeschiedenheit der Atlantikmetropole Bordeaux Kalisto besucht. Dort arbeitet man an einem 3D-Action-Adventure, das sich durch neue Light-Sourcing-Techniken und eine faszinierende Story hervortut.



AKTUELL

VORSCHAU

TESTS

SPIELERFORUM

SPIELETIPS

KURZTIPS

HARDWARE

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 58

TEST: FIFA 97

Mit NHL hat EA Sports seine 97er Saison bereits erfolgreich eingeläutet. FIFA 97 steht in diesem Monat auf dem Prüfstand. Mit der neuen Grafik-Engine steht jetzt schon fest, daß es sich um die optisch realistischste Fußballsimulation handelt. Atmosphäre, Motivation und Spielbarkeit jedoch hängen von anderen Faktoren ab. Ob der neueste Sproß der FIFA-Serie auch zu den besten Sportspielen gehört?

SEITE 66



Alarmstufe Rot

Das Warten hat ein Ende. Westwood hat die Arbeiten am zweiten Spiel der C&C-Reihe endlich beendet. Dabei handelt es sich thematisch eigentlich um den Vorgänger zum Tiberium-Konflikt. Mit SVGA-Grafik, Win95-Anbindung und vielen neuen Einheiten stehen sich Alliierte und Rote Armee gegenüber und schicken ihre Cyborg-Heere ins Feld.

SEITE 184

Spiele-PCs auf dem Prüfstand



Kurz vor den Weihnachtseinkäufen haben wir fünf komplette PC-Systeme bekannter Discounter unter die Lupe genommen, die als Spielemaschinen dienen können. Daß nicht immer nur der Preis heiß ist, zeigt unser ausführlicher Vergleichstest. Auch auf leistungsfähige Komponenten und die richtige Abstimmung kommt es an.

REIF FÜR DIE INSEL?

COME TO HOLIDAY ISLAND ! JETZT HABEN SIE ENDLICH GELEGENHEIT, SICH FÜR DIE SCHÖNSTEN WOCHEN DES JAHRES EIN FERIENPARADIES ZU ERSCHAFFEN, VON DEM SIE SCHON IMMER GETRÄUMT HABEN. KNACKIGE MÄDELS AM STRAND, BEACH BOYS BEIM VOLLEYBALL, LÄCHELNDER HOTELSERVICE UND, UND, UND....

MACHEN SIE AUS EINER SCHNÖDEN INSEL EIN URLAUBSPARADIES VOM FEINSTEN. OB KLEINER ZELTPLATZ ODER TEURE CLUBANLAGE, DIREKT AM STRAND ODER LIEBER IN DEN BERGEN, LIEGT GANZ BEI IHNEN - UND BEI DER KONKURRENZ, DIE NATÜRLICH VERSUCHT, IHNEN DIE BESTEN PLÄTZE UND HOTELS WEGZUSCHNAPPEN.

IST DIE ANLAGE DANN FERTIG UND DIE ERSTEN URLAUBER TREFFEN EIN, BEGINNT DER STRESS ERST RICHTIG.

ABER DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT SOLLTEN SIE ES SCHAFFEN, DASS GARANTIERT KEINER MECKERT UND SIE SELBST NOCH MÄCHTIG REICH DABEI WERDEN.

UND WAS DIE KONKURRENZ BETRIFFT....DA FÄLLT IHNEN BESTIMMT ETWAS PASSENDES EIN!


FAST UNENDLICH VIELE, VOM SPIELER IN DEN GRUNDZÜGEN EINSTELLBARE, ZUFÄLLIG GENERIERTE ATOLLE, INSELGRUPPEN UND INSELN.


6 ZUSÄTZLICHE SZENARIEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELZIELEN


MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE GEBÄUDE UND FREIZEITMÖGLICHKEITEN, PLUS 12 „BESONDERE" ATTRAKTIONEN


VIELE KLEINE ANIMATIONEN UND SOUNDS SORGEN FÜR ABWECHSLUNG AUF DER SPIELOBERFLÄCHE


AUKTIONEN, „FIESE" SABOTAGEN UND GELEGENTLICHE KATASTROPHEN FORDERN IHR PLANUNGSGESCHICK


„GROOVIGE" KARIBIKKLÄNGE VERBREITEN DIE ECHTE SÜDSEEATMOSPHÄRE


BIS ZU SIEBEN COMPUTERGEGNER MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER


JEDE MENGE 3D-ZWISCHENSEQUENZEN


ANSICHT IN 3D-ISOMETRISCHER DARSTELLUNG


SÄMTLICHE MODI IHRER GRAFIKKARTE WERDEN UNTERSTÜTZT


TEXTE UND SPRACHE KOMPLETT IN DEUTSCH, WEIL „MADE IN GERMANY"







FÜR WIN CD-ROM
ERHÄLTLICH AB MITTE NOVEMBER '96


HOLIDAY ISLAND
HOTEL
HOTEL
HOTEL
HOTEL
BAR
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

INTERAKTIVER FILM

ACTION ADVENTURE

FLUGSIMULATION

Christian Müller

Nicht nur die aktuelle Ausgabe platzt aus allen Nähten. Es stehen derart viele interessante Spiele kurz vor der Fertigstellung, daß wir sie in den News gar nicht alle unterbringen können. Das seltsame Veröffentlichungsverhalten der Spiele-Industrie führt aber auch zu Verwirrung bei den Verbrauchern. Wir wollen doch das ganze Jahr über gute Spiele kaufen und in den Wintermonaten nicht immer vor der Qual der Wahl stehen.

Die Kilrathi-Saga



Es ist zwar schwer vorstellbar, aber es soll ja Menschen geben, denen Wing Commander noch kein Begriff ist. Für Nihilisten und Neueinsteiger legt Origin jetzt die ersten drei Teile unter obigem Titel neu auf. Aber auch für erfahrene Blue Hairs oder Blairs hat die Sammlung einiges zu bieten. In den ersten beiden Teilen ist jetzt das Cockpit abschaltbar, musikalische Untermalung und Geschwindigkeit wurden dem heutigen Standard angepaßt. Unter Win95 darf man sich damit über die kalten und dunklen Tage hinweg mit über 150 Spielstunden trösten.

150 Spielstunden: Wing Commander I-III in einem Paket.



Bomberman



Bomberman: Der Klassiker im gerenderten Win95-Outfit.

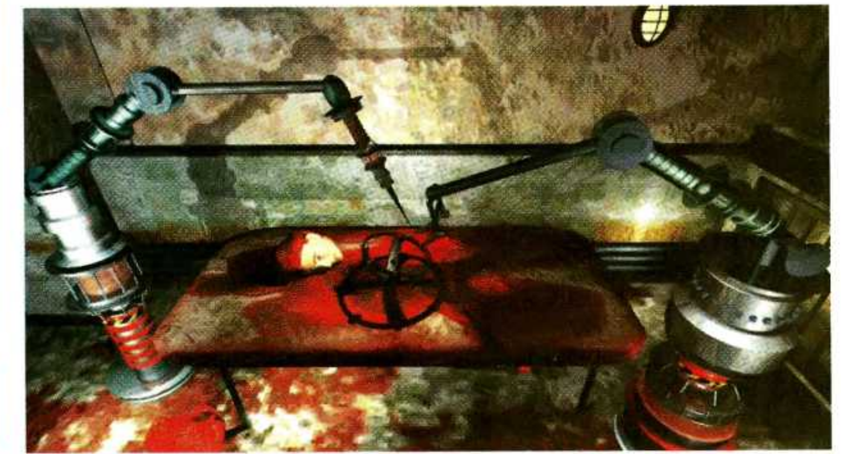
Interplay plant, einen Klassiker wieder auf den PC zurückzubringen. Als Windows 95-Spiel dürfen nächstes Jahr bis zu zehn Spieler an der explosiven Hatz durch die Labyrinthe teilnehmen. Alle Animationen und Charaktere werden gerendert, und neben der klassischen Spielvariante verbergen sich in der „Enhanced Version" 20 neue Bonusgegenstände. Bombig!

Shine

Ein Multimedia-Adventure deutscher Produktion hat BMG Interactive demnächst im Programm. In über 35 Locations wandelt man zwischen Realität, Traum und Wahn und begibt sich auf die Suche nach dem eigenen Ich. Knifflige Rätsel, die besser mit irrationaler Denkweise zu lösen sind, sollen den Spieler in den abgefahrenen Szenen bei der Stange halten.

In BMGs abgefahrenen Adventure verwischen die Grenzen zwischen Realität und Traum.





GERÜCHTE



• In den USA erschien unlängst die **ultimative Multimedia-CD-ROM** für alle **Star Wars-Fans**. Unter dem Titel **Making Magic** ist dort alles über die Neuauflage der Star Wars-Trilogie als Special Edition zu erfahren. Mit dabei sind natürlich **George Lucas** selbst, die Zauberer der SFX-Schmiede **Industrial Light & Magic**. Außerdem gibt es eine Menge bisher unveröffentlichter Bilder der Trilogie zu sehen. Ob und wann die Silberscheibe hierzulande erscheinen wird, steht noch in den Sternen.



• **Bullfrog** macht sich rar. Nicht nur, daß Peter Molyneuxs **Dungeon Keeper** weiter auf sich warten läßt, auch von anderen Titeln wie **Theme Hospital** oder **Creation** ist weit und breit nichts zu sehen. Die Website zu **Indestructables** ist sogar geschlossen worden.

HIT-COUNTDOWN

ACTION

DF2: Jedi Knight	LucasArts	Jan 97
Into the Shadows	Triton	Jan 97
Tomb Raider	CORE Design	Okt 96
X-Wing vs. Tie Fighter	LucasArts	Okt 96

ADVENTURE

Blade Runner	Westwood	Jan 97
Down in the Dumps	Philips Media	Okt 96
Ecstatica 2	Psygnosis	Dez 96
King's Quest 8	Sierra	Jan 97
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Nov 96
Outlaws	LucasArts	Nov 96
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Mär 97
Star Trek Academy	Interplay	Jan 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Sep 97
The City of the Lost Children	Psygnosis	Nov 96
Woodruff 2	Sierra	Dez 96

SIMULATION

Comanche 3	NovaLogic	Okt 96
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	Okt 96
Falcon 4.0	MicroProse	Feb 97
Flying Corps	Empire	Okt 96
MS Flight Simulator Win 95	Microsoft	Nov 96
Red Baron 2	Sierra	Nov 96

INTERAKTIVER FILM

Akte X	Fox Interactive	1997
Phantasmagoria 2	Sierra	Okt 96



Ecstatica 2

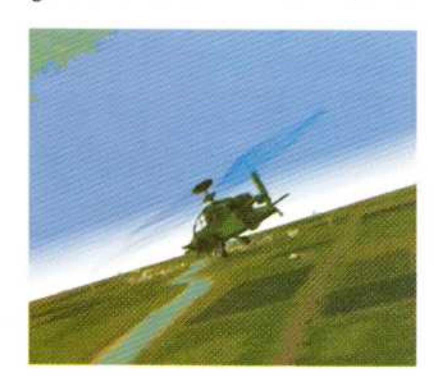
Psygnosis will noch im November den zweiten Teil des elliptischen Action-Adventures veröffentlichen. Schon der erste Teil war für seine realistischen Animationen und die spannungsgeladenen Kamera-Einstellungen bekannt geworden. Ecstatica 2 steht mitten im SVGA-Zeitalter und soll über riesige begehbare Schlösser und Landschaften verfügen. Auch die Möglichkeiten des Spielcharakters wurden mit neuen Waffen, Tränken und vor allem Zaubersprüchen weiter ausgebaut, um der dämoneninfizierten Welt zu begegnen.



Ecstatica 2 hat mit der elliptischen Modellierung der Figuren und Hintergründe zu einem ganz eigenen Stil gefunden.

Flashpoint Korea

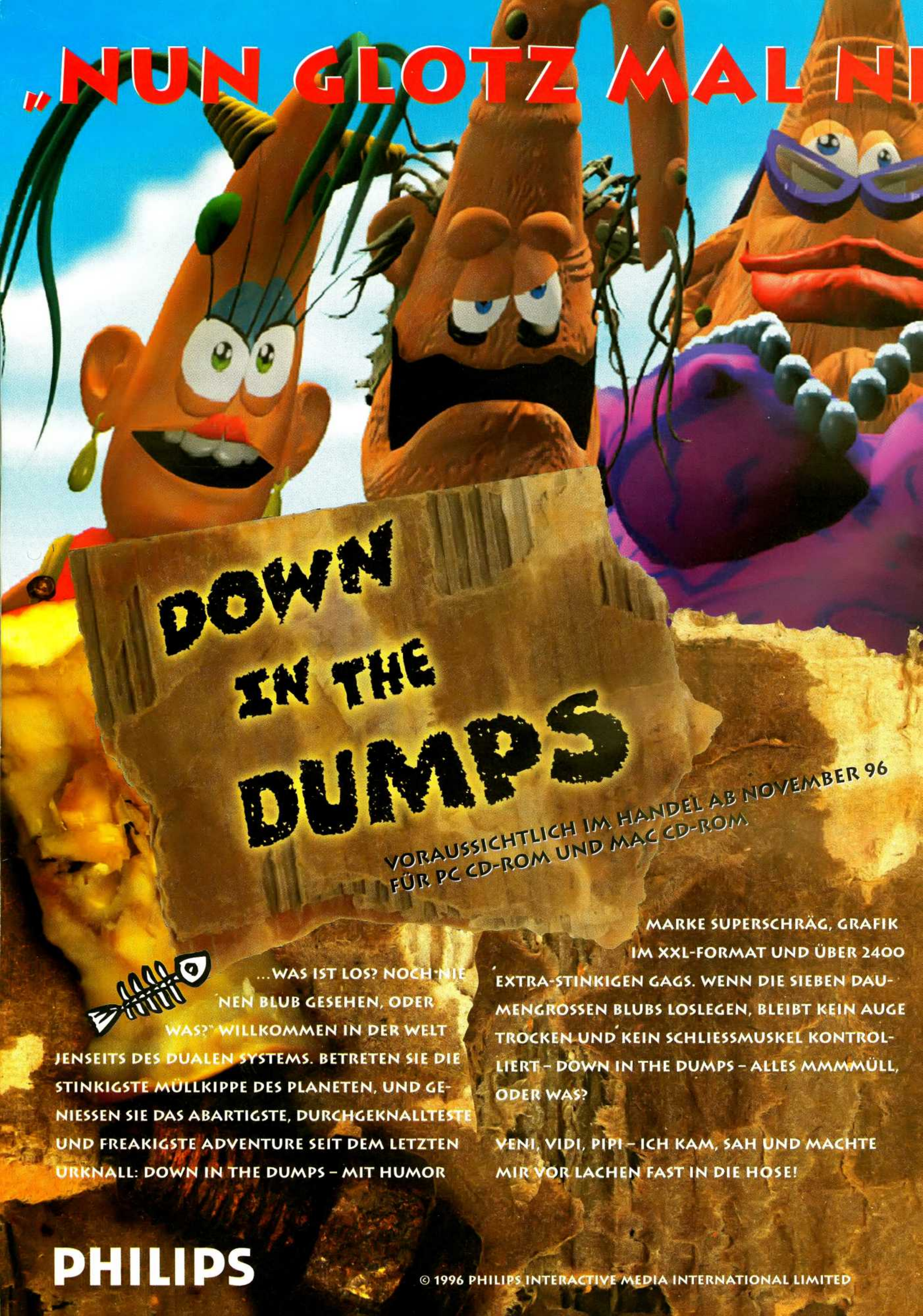
Nachschub für Hubschrauberpiloten. Die Mission-CD zu Origins AH-64D Longbow bietet 40 neue Missionen in der Korea-Kampagne und über 100 neue Quick-start-Aufträge. Neu ist auch die Gestaltung der Cockpits sowie die Möglichkeit, entweder als Pilot, Co-Pilot oder Schütze an den Missionen teilzunehmen.

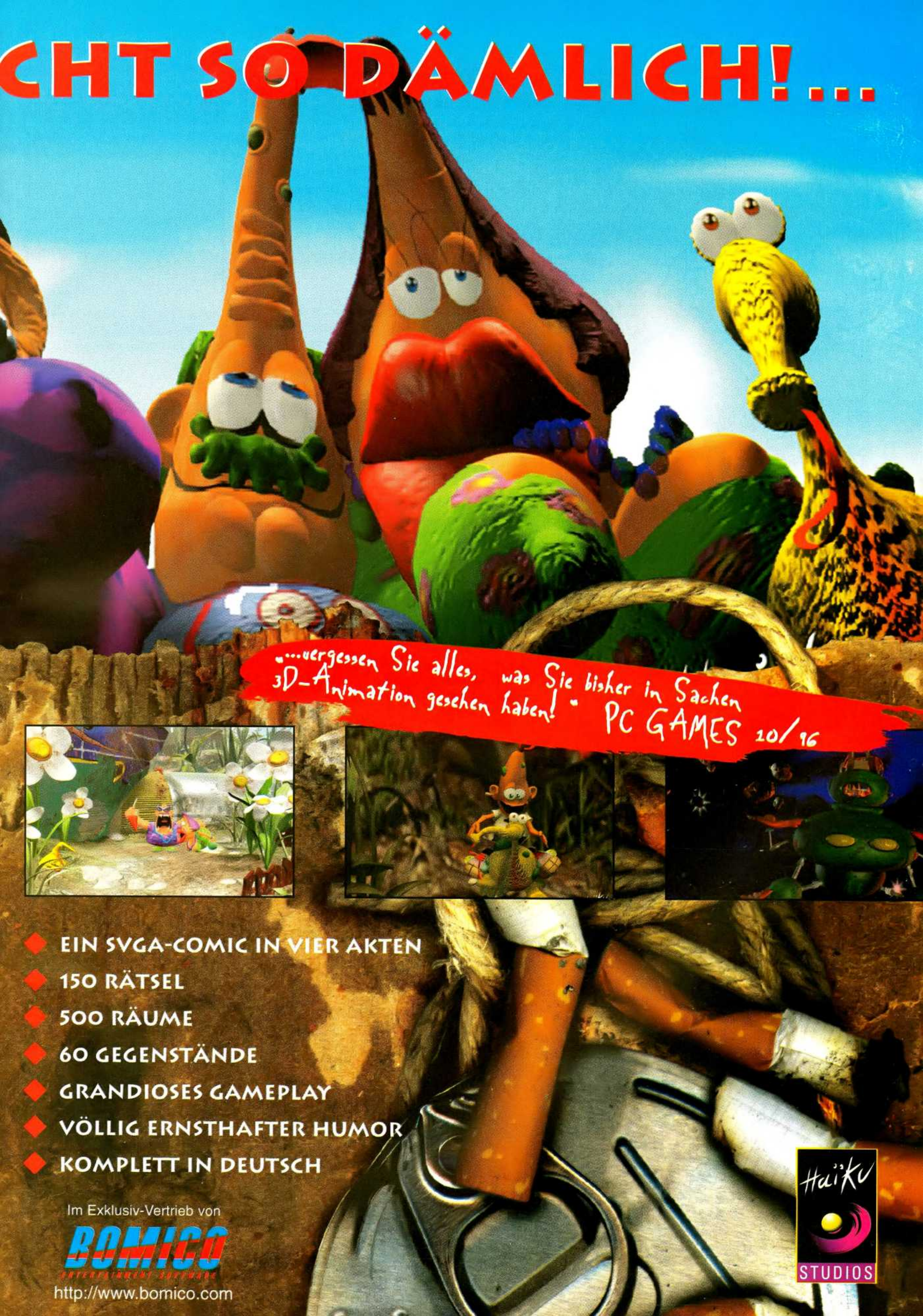


Die Zusatz-CD für Origins Heli-Sim bietet 140 neue Missionen und einen Sitzplatz als Schütze.

IM HEFT

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.


„NUN GLOTZ MAL NI
DOWN IN THE DUMPS
VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB NOVEMBER 96
FÜR PC CD-ROM UND MAC CD-ROM
...WAS IST LOS? NOCH NIE 'NEN BLUB GESEHEN, ODER WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL, ODER WAS?
VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!
PHILIPS
© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED


CHT SO DÄMLICH!...
"...vergessen Sie alles, was Sie bisher in Sachen 3D-Animation gesehen haben!" PC GAMES 10/96
EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
150 RÄTSEL
500 RÄUME
60 GEGENSTÄNDE
GRANDIOSES GAMEPLAY
VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
KOMPLETT IN DEUTSCH
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
Haiku
STUDIOS

WIRTSCHAFTSSIMULATION SPORT RENNSPIEL

Es gibt Dinge, die können auch Redakteure noch überraschen. Da wartet man monatelang auf den Bundesliga Manager 97, und dann steht das Ding voller Bugs in den Läden. Verfolgen Sie die Leidensgeschichte ab Seite 106. Zweite Überraschung: FIFA 97 kommt mit gänzlich umgekrempelter Steuerung daher (schluck!), manchmal ist die Branche halt innovativer, als man sich vorzustellen vermag. Für Sport- und WiSim-Fans steckt jedenfalls viel drin in dieser Ausgabe, und was die nächsten Monate angeht, lasse ich mich nicht mehr so leicht überraschen. Oder etwa doch?

Die Startaufstellung in Monaco. Alle Texturen entsprechen den Originaldaten aus der 95er-Saison.

HIT-COUNTDOWN

SPORT

Actua Golf	Gremlin	November
British Open	Looking Glass	Dezember
Bot-Soccer	Caps	Ende Oktober
Caddyhack	Virgin	1. Quartal 97
NBA Full Court Press	Microsoft	4. Quartal 96
NBA Jam Extreme	Acclaim	Dezember
NBA Live 97	EA Sports	Dezember
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	November
PGA Tour Golf 97	EA Sports	Dezember
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	November
SimGolf	Maxis	November
The Golf Pro	Empire	1. Quartal 97

WISIM

Al Capone	Magic Bytes	1. Quartal 97
Citizens	MicroProse	1. Quartal 97
Flughafen-Manager	21st Century	November
Grand Prix Manager 2	MicroProse	November
Hattrick Wins	Ikarion	November
Herrscher der Meere	Attic	November
Mad TV 2	Greenwood	November
Theme Hospital	Bullfrog	Dezember

RENNSPIEL

Demon Driver	Philips Media	1. Quartal 97
Destruction Derby 2	Psygnosis	Dezember
Formel 1	Psygnosis	November
H.A.V.E. a Nice Day	Magic Bytes	November
International Moto-X	Warner Interactive	Dezember
Interstate '76	Activision	Ende Oktober
Mario Andretti Racing 97	EA	November
Maximum Roadrace	Gametek	November
Maxx	Greenwood	Januar 97
Micro Machines 3	Codemasters	1. Quartal 97
Monster Truck Rally	Psygnosis	1. Quartal 97
Power F1	Eidos	1. Quartal 97
Sega Rally	Sega PC	Januar 97
Test Drive: Off Road	Accolade	November
Vette	MicroProse	1. Quartal 97
Wipeout XL	Psygnosis	November
X-Car	Bethesda Softworks	November

Power F1

Seit Wochen schon verkauft sich MicroProses F1 Grand Prix 2 wie geschnittenes Brot. Kein Wunder also, daß sich auch andere Hersteller vom goldenen Formel 1-Kuchen ein dickes Stück herausschneiden wollen. **Eidos** plant deshalb mit **Power F1** den großen Coup. Mit den Original-Teams der 95er-Saison gehen Sie auf allen Grand Prix-Kursen unter Super-VGA an den Start, die Streckendetails sehen dabei sogar noch besser aus als beim Flaggschiff von MicroProse. Auch in anderen Bereichen will sich Power F1 nicht lumpen lassen: gesampelter Motorensound, mehrere Perspektiven, Wetterveränderungen, Arcade- und Simulations-Gameplay sowie detaillierte Boxenstops sollen Rennsport-Fans erfreuen. Das wird allerdings wohl kaum mehr in diesem Jahr geschehen.

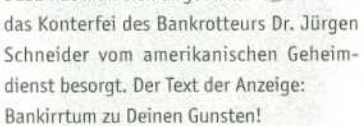


Glaubt man den Ankündigungen, sollen alle Power F1-Autos realistische Motordaten bekommen.

Formel 1

Noch einmal **Formel 1**. Zur gleichnamigen PlayStation-Konvertierung von **Psygnosis**, die uns in der letzten Ausgabe immerhin das Thema des Monats

GERÜCHTE



Mit einer neuen Anzeigen-Kampagne will **Hasbro Interactive** noch einmal die Werbetrommel für die PC-Umsetzung von **Monopoly** rühren. Dazu hat man sich angeblich das Konterfei des Bankrotteurs Dr. Jürgen Schneider vom amerikanischen Geheimdienst besorgt. Der Text der Anzeige: Bankirrtum zu Deinen Gunsten!

Nachtrag: nachdem die ausgelieferte Version des **Bundesliga Managers 97** durch zahlreiche Bugs auffiel, müssen ahnungslose Käufer des Programms nun nicht mehr noch zusätzlich in die Tasche greifen. Im Handbuch des **Software 2000**-Produktes ist zwar als Hotline-Nummer 0190-572000 (für Gebühreneinheiten von DM 1,20 pro Minute!) angegeben, doch diesen Anschluß hat man jetzt als „Infoline" ausgewiesen. Zusätzlich sind die Eutiner wie folgt zu erreichen:
Hotline: 0 52 41 - 98 60 10
Info-Fax: 0 45 21 - 80 04 88
Webseiten-Support: http://software2000.de



Für Formel 1 hat Psygnosis auch die Umgebung der Strecken digitalisiert, Achten Sie auf das Hochhaus im Hintergrund.



Hill und Coulthard in Formation. Selbst auf die Verzerrung der Zauntexturen legte man wert.

wert war, liegen jetzt erste Bilder der SVGA-Version vor, die wir Ihnen aufgrund der hohen Qualität nicht vorenthalten wollen. Am geplanten Erscheinungstermin von Ende November hält man bei den Frankfurtern erfreulicherweise noch fest!

IM HEFT

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

Bot Soccer

Speedball und M.U.D.S. sind Klassiker, **Bot Soccer** schlägt in die gleiche Kerbe. In ferner Zukunft treffen sich Teams zu intergalaktischen Auseinandersetzungen. Gespielt wird eine **Mischung aus Rugby und Fußball**, wobei eine alte Öltonne als Spielgerät herhalten muß. Die Spieler der Mannschaften bestehen aus maximal fünf Robotern, die jeder Team-Manager aus einem Fundus von zehn Blechonkeln auswählen kann. Jedem Spieler kann seine eigene Taktik zugewiesen werden, Laufwege und Verteidigungsstrategie machen Bot Soccer zu mehr als nur einem Actionspiel. Doch im Grunde geht es nur um das eine: Dreckiges Ölfaß muß gehen in kleines Tor, gegnerische Verluste egal! Das Programmierteam von **Caps**, bisher durch Werbespiele aufgefallen, will schon Ende Oktober das Faß ins Rollen bringen. Dann sollen bis zu 32 Spieler im Netzwerk in mehreren Spielmodi gegeneinander antreten können. Für das Solospiel wird augenblicklich noch die Computerintelligenz aufgemöbelt.



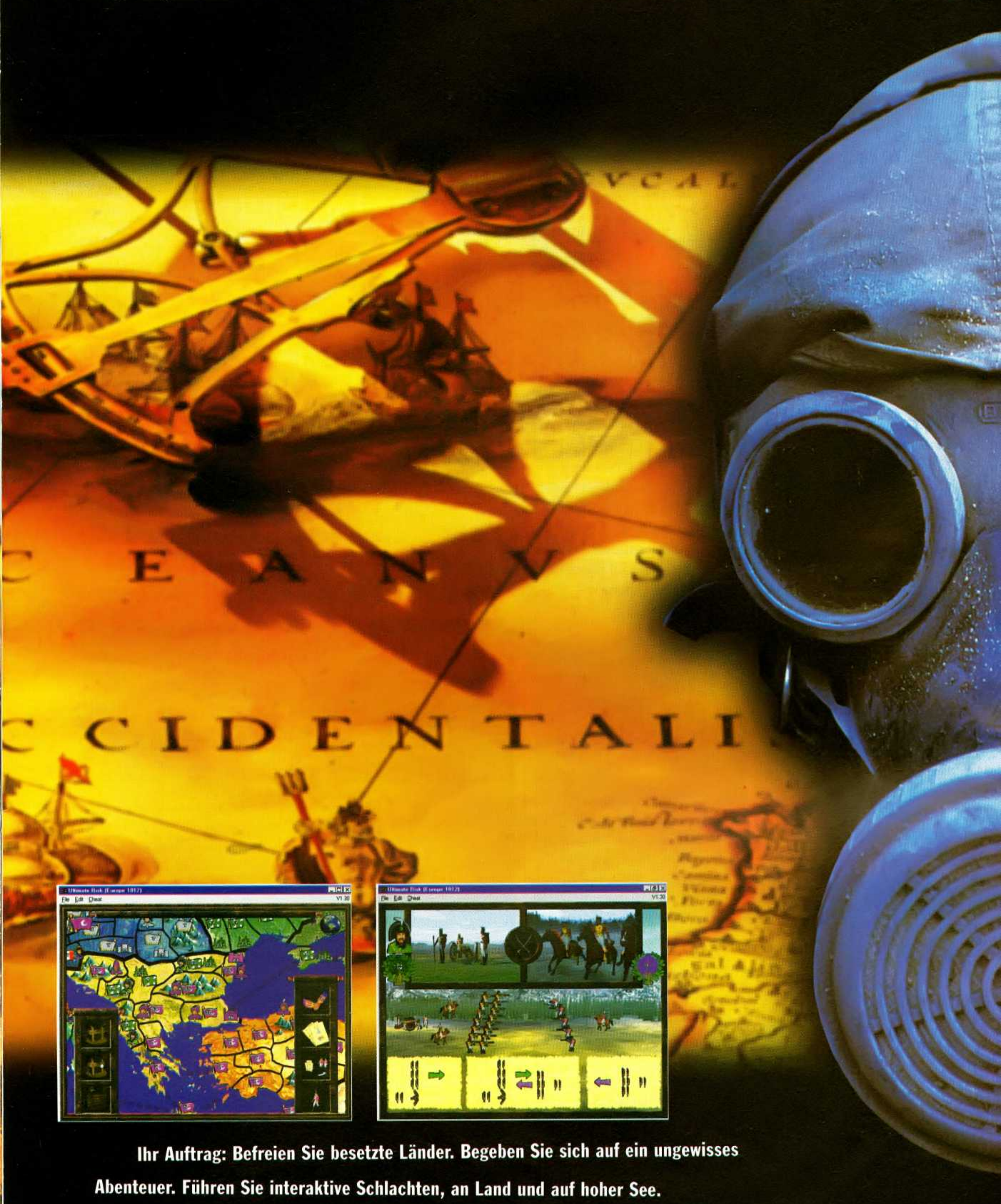
Ihr Team können Sie beliebig mit Robotern ausrüsten, die alle unterschiedliche Qualitäten haben.



Die Öltonne in der Mitte des Spielfelds ist tatsächlich der Ballersatz. Die Robots stürzen sich nicht gerade zimperlich darauf.



ROTE AMEISEN VERNICHTET

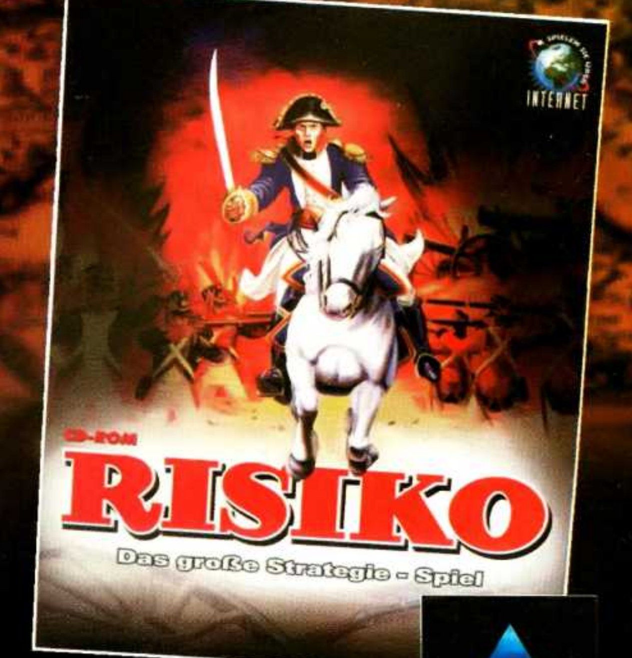


Ihr Auftrag: Befreien Sie besetzte Länder. Begeben Sie sich auf ein ungewisses Abenteuer. Führen Sie interaktive Schlachten, an Land und auf hoher See.

Zeigen Sie es Ihrem Gegner, wie es schon Napoleon tat. Um diesen Auftrag zu erfüllen, wird Ihnen einiges abverlangt. Dennoch, riskieren Sie´s!

MAN MIT SPRAY.

UND ROTE ARMEEN?



- gerenderte SVGA-Kampfszenen
- klassisches oder ultimatives Risiko
- Internet/Netzwerk-Option für bis zu 8 Spieler
- sofortiges Netzwerkspiel durch 2 CD-ROMs
- komplett in Deutsch

HASBRO Interactive

ROLLENSPIEL STRATEGIE

Gleich mehrere langerwartete Topspiele für Strategie-Fans sind in dieser Ausgabe und demnächst bei Ihrem Softwarehändler. Ob Sie sich nun Alarmstufe Rot, M.A.X., War Wind oder Dominion zulegen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Wir bieten Ihnen nur die nötigen Informationen, damit Sie vor dem Kauf wissen, was Sie erwartet. Rollenspieler haben leider noch nicht die große Auswahl, aber auch das wird sich in den nächsten Monaten mit Lands of Lore 2, Diablo, Return to Krondor und Betrayal at Antara ändern. Für Unterhaltung in den Weihnachtsferien ist jedenfalls gesorgt.

Magic The Gathering

Gleich zwei Computerspiele sollen bereits in den nächsten Wochen zu dem beliebten Kartenspiel **Magic The Gathering** erscheinen. **MicroProse** hat sich eine der Lizenzen gesichert, die andere hat **Acclaim** erworben. Das Spiel von MicroProse orientiert sich ersten Informationen zufolge sehr nahe am Original.

So kann man sich beispielsweise die sog. Decks willkürlich zusammenstellen und gegen den Computer oder Freunde antreten. Darüber hinaus enthält es einige neuen Karten, die im originalen Kartenspiel in keinem Set enthalten sind. Außerdem darf die Welt Shandalar in einer Art Story-Modus erkundet werden, der von **Sid Meier** entwickelt wurde. **Acclaim** zeigt ähnliche Ansätze bei der Konvertierung des Kartenspiels. Neben der Kartenauswahl für das Deck und dem nachfolgenden Spiel gegen den Computer oder Freund ist noch ein komplettes Spiel enthalten, das sich am ehesten im Genre Strategie einordnet.



Magic: The Gathering von MicroProse orientiert sich sehr nahe an der Vorgabe des Originalkartenspiels. Selbst der Teil den Sid Meier entwirft, wurde auf die Darstellung der Karten nicht verzichtet (oben).





HIT-COUNTDOWN

STRATEGIE

Dungeon Keeper	Bullfrog	1 Quartal ´97
Wages of War	New World Computing	November ´96
Starcraft	Blizzard	1. Quartal ´97
Pax Imperia 2	THQ	Dezember ´96
Lords of the Realm 2	Sierra	Dezember ´96
Magic: The Gathering	MicroProse	Dezember ´96
Battlemage	Acclaim	Dezember ´96

ROLLENSPIELE

Diablo	Blizzard	Dezember ´96
Lands of Lore 2	Westwood	Dezember ´96
Undermountain	Interplay	1. Quartal ´97
Fallout	Interplay	2. Quartal ´97
Return to Krondor	7th Level	Dezember ´96
Betrayal at Antara	Sierra	Dezember ´96
DSA 3 - Schatten über Riva	Attic	November ´96

GERÜCHTE

Dungeon Keeper von **Bullfrog** verschiebt sich jetzt definitiv ins **1. Quartal ´97**. Ob die erneute Verspätung mit dem Personalwechsel in Bullfrogs Programmierer-team zusammenhängt, ist offiziell nicht bekannt.

Alexey Pajitnov, der Designer von **Tetris**, arbeitet in Zukunft für **Microsoft**. Dort soll er Denk- und Strategiespiele entwerfen.

Die **Vollversion** von **Meridian 59** kann man ab sofort auch vom **3DO-Server** (http://www.3do.com) **herunterladen**. Die einmalige Registrierung plus einen Monat Spielzeit kostet dann nur 25 $ (knapp 40 DM). In Deutschland wird Meridian 59 auch im **Handel** für ca. 60-70 DM angeboten. Allerdings benötigt der **Download** mit einem 28.8-Modem ungefähr zwei Stunden. Auf die Anleitung in der Box kann hingegen getrost verzichtet werden. Alle Informationen lassen sich auch im Spiel von Mitspielern erfragen.

MicroProse wird demnächst eine Szenario-CD für **Civilization II** veröffentlichen. Ein ähnliches Produkt kommt fast zeitgleich von **Actura Software**. Beide Produkte sollen Hunderte neuer Szenarien von hoher Qualität enthalten.

Interplay programmiert unter anderem ein **Dark-Future-Rollenspiel**, das auf dem **G.U.R.P.S.**-Regelsystem basiert. Das Spiel soll Anfang bis Mitte ´97 erscheinen und trägt den Titel **Fallout**. Inhaltlich dürfte es eine Art **Wasteland** werden.

Der **Betatest** zu **Ultima Online** startet erst Anfang ´97. Bereits registrierte Beta-Tester wurden von **Origin** benachrichtigt. Bis dann das Programm der breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird, können noch einmal zwei bis vier Monate vergehen.



Die Umsetzung von Acclaim trägt den Untertitel Battlemage. Im Spiel darf man seine Figuren über die Karte bewegen (oben).

Starcraft

Neben **Diablo** hat Blizzard auch den **Warcraft 2-Nachfolger** Starcraft in Arbeit. Angepeilter Erscheinungstermin ist das erste Quartal ´97. Inwieweit man sich auf solche Aussagen verlassen kann, dürfte ja bekannt sein. Inhaltlich ist **Starcraft** am ehesten mit **Dominion** vergleichbar. Auch hier kämpfen drei unterschiedliche Rassen um die Vorherrschaft im Universum. Neben Bodentruppen, Fahrzeugen und BattleMechs sind natürlich auch Jäger, Bomber und Flugzeugträger vorhanden. Bleibt nur zu hoffen, daß Blizzard die wirklich kleinen Unzulänglichkeiten aus Warcraft 2 bis dahin auch noch ausmerzt, so daß man Starcraft ungetrübt genießen kann. Schließlich erwartet man von einem Nachfolger, daß alle Bereiche verbessert werden.



Panzer, BattleMechs und Jäger liefern sich eine heiße Schlacht. In der Mitte unten wird der Status der aktiven Einheit rechts neben dem Radar angezeigt.

Gewinnspiel „Der Produzent"

Für seine Wirtschaftssimulation **Der Produzent** hat sich **Games 4 Europe** etwas besonderes einfallen lassen. Im Spielesoftware-Fachhandel hängen Poster aus, die Antworten zu einem Gewinnspiel geben. Als Preis winkt eine **Reise nach Hollywood.**

IM HEFT

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.



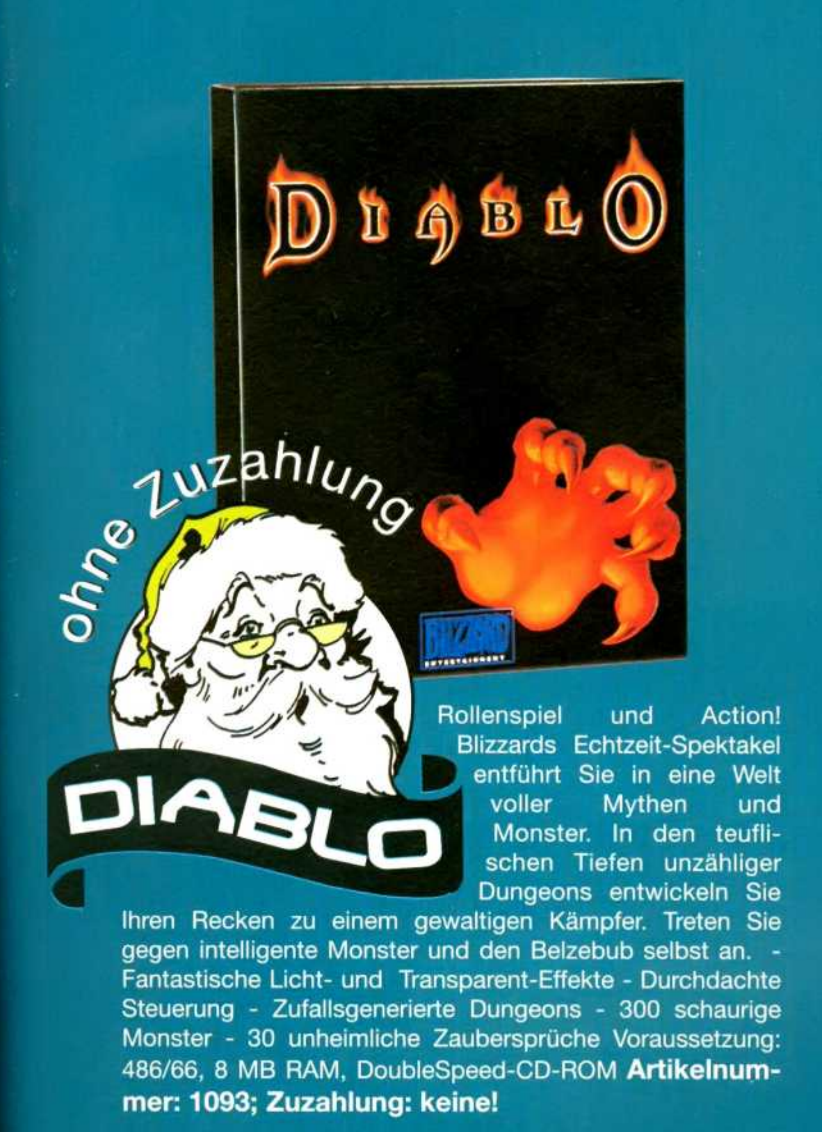
PC ACTION - das PC-Spielemagazin für Profis - im Abo:
Das sind: Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu topaktuellen PC-Spielen. Wir testen für Sie, welche Spiele Ihr Geld wert sind. Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag. Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk. **Bitte beachten: Das abgeschlossene Abo gilt mindestens ein Jahr. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Aborechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC ACTION mit CD-ROM!** Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**



Paß, Schuß, Tor! EA Sports entführt Sie in die dritte Dimension. Ein neues Motion-Capture-Verfahren ermöglicht eine realistische Darstellung der Kicker in nie gekannter Qualität. Kopfbälle, Fallrückzieher, Lattenschüsse, spektakuläre Torszenen, alles ist dabei, und Sie spielen mittendrin. - Dolby Surround - Modem-, Netzwerkspiel - 12 internationale Ligen - Neue SVGA-Engine mit 3D-Spielern; Voraussetzung: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Artikelnummer: 1091; Zuzahlung: keine!**



Lasergewitter! Origin fliegt wieder, und die Geschichte des Freibeuters geht weiter. $ 3,5 Mio. verschlang die Filmproduktion mit Stars wie Christopher Walken und Jürgen Prochnow. Im Mittelpunkt aber stehen harte Weltraumaction und überlegter Güterhandel. - 18 verschiedene Raumschiffe - SVGA 3D-Engine - 3 Stunden Videofilm - 150 Missionen - Echtes Wing Commander-Feeling. Voraussetzung: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Artikelnummer: 1092; Zuzahlung: keine!**



Rollenspiel und Action! Blizzards Echtzeit-Spektakel entführt Sie in eine Welt voller Mythen und Monster. In den teuflischen Tiefen unzähliger Dungeons entwickeln Sie Ihren Recken zu einem gewaltigen Kämpfer. Treten Sie gegen intelligente Monster und den Belzebub selbst an. - Fantastische Licht- und Transparent-Effekte - Durchdachte Steuerung - Zufallsgenerierte Dungeons - 300 schaurige Monster - 30 unheimliche Zaubersprüche Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM **Artikelnummer: 1093; Zuzahlung: keine!**



Meister-Macher und Moneten! Software 2000 und die offizielle DFB-Lizenz machen es möglich. Zeigen Sie Hoeneß & Co wie man einen Fußball-Club richtig an die Spitze bringt. Mit harten Geschäftstaktiken, feinfühlige Finanz-Planung und dem richtigen Verhandlungsgeschick kann Ihr Verein ganz oben landen. - Offizielle DFB-Lizenz - Integrierter Editor - Saisondaten von 1996/97- Hi-Color-Grafik in SVGA - 3D-Spielszenen; Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Artikelnummer: 1094; Zuzahlung: keine!**

Sechsfach-CD-Wechsler von Teac



An die leidgeprüften Spieler von Wing Commander IV muß Teac gedacht haben, als sie ihr neues CD-ROM-Laufwerk entwickelten: Alle sechs CDs von Origins Weltraum-Epos finden im CDC-C68E Platz. Aktiviert werden einzelne CDs durch Antippen eines der sechs Knöpfe an der Vorderseite des Gehäuses, wobei ein Blinksignal die jeweils aktive CD anzeigt. Angeschlossen wird das interne Laufwerk über eine IDE-Schnittstelle und liefert bei achtfacher Umdrehungszahl eine maximale Datenübertragungsrate von 1.200 KByte pro Sekunde. Die mittlere Zugriffszeit beträgt jedoch nur durchschnittliche 190 ms. Dem 299 Mark teuren Laufwerk hat Teac gleich ein Audio- und Schnittstellenkabel beigelegt.

Info: Teac Deutschland GmbH: Tel. (0611) 7158-0, Fax (0611) 7158-92

Die eingelegten CDs des Teac-Wechslers werden mit den sechs Knöpfen an der Vorderseite aktiviert.

DIE ETWAS ANDERE HITPARADE



LECKER! Es ist nicht nur Lara Croft, die Appetit macht, auch Tomb Raider verfügt über die richtige Würze.

ERLESEN! FIFA 97 läßt die Fußballerbeine tanzen.

HEISS! C&C Alarmstufe Rot: Echtzeit-Action läßt die Mauskugel glühen.





DELIKAT! Toonstruck beweist, daß Comics kein Kinderspiel sein müssen.



FEURIG! Privateer - The Darkening: Die schönsten Explosionen des Weltraums.



TROCKEN! Daytona USA, tolle Technik, aber zu wenig PC-Design.



SAUER! Bei der ersten Verkaufsversion von BM 97 hat selbst das Leder keinen Spaß.

FAD! Microsoft Soccers Pixel-Kicker dümpeln leider nur unmotiviert über den Platz.



SCHAL! Mutation of J.B.: Bei Uralt-Grafik helfen selbst Story und Puzzles nicht mehr.

BITTER! Firo & Klawd: Daß sich überhaupt jemand in dieser Verfassung auf den PC-Bildschirm wagt.

Soundkarte mit 64 Stimmen

Auf der Soundkarte Maxisound 64 Homestudio PnP setzt der französische Hersteller Guillemot den brandneuen 64-stimmigen Wavetable-Synthesizer von Dream ein. Dieser verfügt über 4 MByte Wavetable-ROM, kann jedoch mit einem herkömmlichen PS/2-SIM-Modul um 16 MByte RAM erweitert werden. Nicht fehlen darf hierbei ein leistungsfähiger Effektprozessor, der beliebige Klangquellen durch Effekte wie Chorus, Reverb, Delay oder Flanger aufwertet. Bis zu vier Lautsprecher können Sie direkt an die Karte anschließen, die dadurch in der Lage ist, echten 3D-Sound zu generieren. Besonders für Musiker interessant ist die Möglichkeit, bis zu acht Tonspuren gleichzeitig auf der Festplatte aufzuzeichnen. Zum Lieferumfang der nur 419 Mark teuren Soundkarte gehört ein umfangreiches Software-Paket sowie ein Audio- und MIDI-Kabel.

Info: Guillemot International GmbH: Tel. (0211) 3380-00, Fax (0211) 3380-20



Die Maxisound 64 Homestudio PnP erzeugt 64 Stimmen gleichzeitig und läßt sich darüber hinaus noch mit einem weiteren Wavetable-Modul aufrüsten.

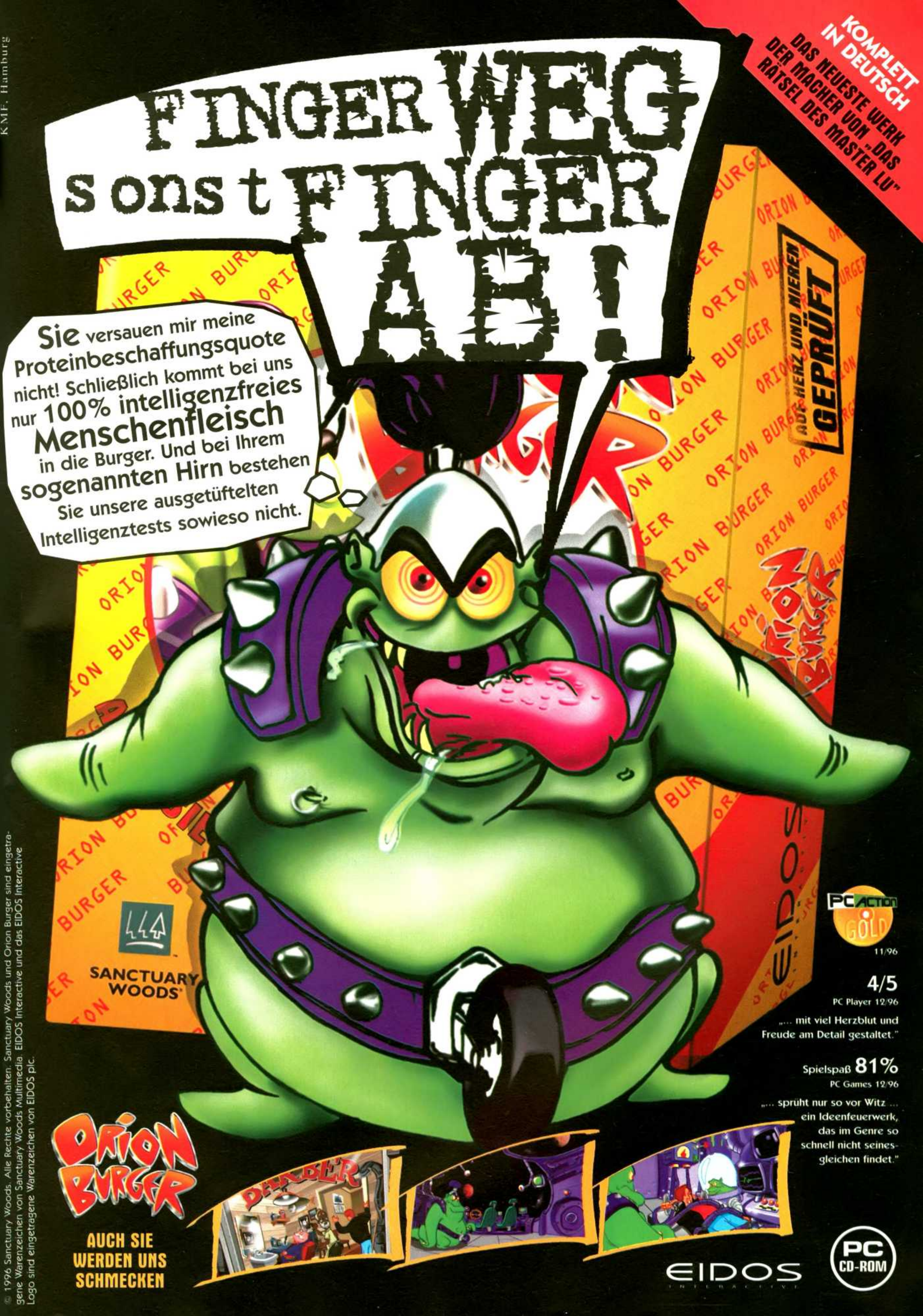
FUNDSACHE

Fahrschüler durchgefallen!

Tja, diesmal sind es zwar Erztrucks und keine Tiberium-Sammler, aber die Fahrer sollten alle noch einmal die Westwood-Fahrschule besuchen. Wie schon im ersten C&C-Spiel drängeln sich die Typen um die Einfahrt zur Raffinerie und blockieren sich dabei gegenseitig. Während man andernorts gerade in schwere Kämpfe verwickelt ist, wundert man sich dann, warum einfach kein Geld in den Laden kommt.



Wenn Sie **witzige, bemerkenswerte oder unglaubliche** Dinge in Ihrem PC-Spiel, Handbuch oder im Internet finden, **schreiben Sie uns** unter dem Kennwort **Fundsachen.**



KOMPLETT IN DEUTSCH
DAS NEUESTE WERK DER MACHER VON „DAS RÄTSEL DES MASTER LU"
FINGER WEG sonst FINGER AB!
Sie versauen mir meine Proteinbeschaffungsquote nicht! Schließlich kommt bei uns nur 100% intelligenzfreies Menschenfleisch in die Burger. Und bei Ihrem sogenannten Hirn bestehen Sie unsere ausgetüftelten Intelligenztests sowieso nicht.
AUF HERZ UND NIEREN GEPRÜFT
SANCTUARY WOODS
PC ACTION GOLD
11/96
4/5
PC Player 12/96
„... mit viel Herzblut und Freude am Detail gestaltet."
Spielspaß 81%
PC Games 12/96
„... sprüht nur so vor Witz ... ein Ideenfeuerwerk, das im Genre so schnell nicht seinesgleichen findet."
ORION BURGER
AUCH SIE WERDEN UNS SCHMECKEN
EIDOS INTERACTIVE
PC CD-ROM

PC ACTION Unser Service:



•Abonnement-Betreuung
Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen.
09 11 - 5 32 51 79

•CD-ROM defekt
bitte senden Sie die CD an:
Astat Media GmbH,
Reklamation PC Action,
Am Steinacher Kreuz 22,
90427 Nürnberg

•CD-ROM generell nicht lauffähig:
Montag bis Freitag, 14-18 Uhr
0911-30 50 30

•E-Mail Redaktion
Christian Bigge:
cnbigge@pcaction.de
Christian Müller:
cnmueller@pcaction.de
Alexander Geltenpoth
argeltenpoth@pcaction.de

•Heftnachbestellungen
(nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; nur die letzten drei Ausgaben sind lieferbar): bitte wenden Sie sich nur schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH,
Leserservice,
Isarstraße 32-34,
90451 Nürnberg

•Internet-Homepage
http://www.pcaction.de

•Leserbriefe
Computec Verlag
PC Action Leserbriefe
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
siehe auch E-Mail

•Leserservice
Computec Verlag
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

•PC Action CD-ROM
siehe Reklamationen

•Probleme mit Demo, Bugfix,Update:
bitte Hersteller anrufen
(siehe Hotlines S.18)

•Programmeinsendungen
Computec Verlag
PC Action Software
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

•Reklamationen
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

•Reklamationshotline
Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr
09 11 - 30 50 30

•Tips & Tricks-Einsendungen
Computec Verlag
PC Action T&T
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
oder per E-Mail

•Tips & Tricks, sonstige Fragen zu den Spielen
bitte Hersteller anrufen
(siehe Hotlines S. 18)

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag keine Tips&Tricks geben bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft oder auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

PC ACTION Hersteller-Hotlines:

Acclaim
0211-5233222
24h täglich

Activision
s. Bomico

Ascon
05241-966933
Mo-Fr 14.00 - 17.00

Attic
07431-54323
Mo-Fr 10.00 - 18.00

Blue Byte
0208-4508888
täglich 15.00 - 19.00

BMG
05241-807080
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Bomico
06107-945145
Mo-Fr 15.00 - 19.00

Bullfrog
s. Electronic Arts

Coktel Vision
s. Sierra

Core Design
s. Bomico

Creative Labs
089-9579081
Mo-Fr 10.00 - 18.00

Dynamix
s. Bomico

Electronic Arts
02408-940555
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Funsoft
02131-96511
Mo+Mi+Fr 15.00 - 18.00

Gametek
0180-5304525

Greenwood
0234-9645050
Mo-Fr 15.00 - 18.00

Ikarion
4701520
Mo, Do, Fr 15.30-18.30

Interplay
s. Acclaim

Konami
0221-612352
Mo-Fr 17.00 - 20.00

LucasArts
s. Funsoft

Magic Bytes
05241-34861
Mo-Fr 09.00 - 17.00

MicroProse
05241-946480
Di 15.00 - 18.00

Mindscape
0208-9924114
Mo+Mi+Fr 15.00-18.00

Navigo
089-32466200

New World Computing
s. Funsoft

NovaLogic
s. Funsoft

Ocean
s. Bomico

Origin
s. Electronic Arts

Rainbow Arts
s. Funsoft

Sierra
06103-994040
Mo-Fr 09.00 - 17.00

Sir-Tech
s. Funsoft

Soft Enterprises
06692-4642
Di, Do 18.00 - 20.00

Software 2000
05241-986010
Mo+Fr 11.00 - 18.00

Spectrum Holobyte
s. MicroProse

Starbyte
0234-680494
Mo 15.00 - 18.00

Sunflowers
s. Bomico

Virgin
040-391113
Mo-Do 14.00 - 20.00

64790 · №ooA4234

DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION

MISSION: ENTDECKEN ; EROBERN ; ZIVILISIEREN

PLANET CLASS **6**

OXYGEN 65% OPD

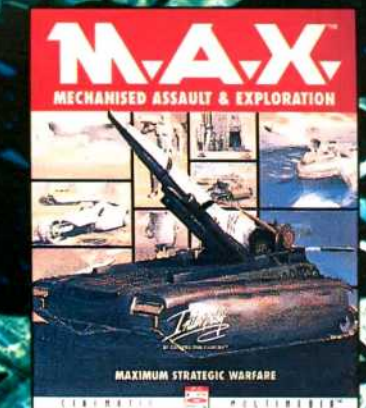
LANDMASS: 63%

H^2O: 37%

MINERALS: 58%

„DER COMPUTER STELLT SICH JEWEILS AUF DIE VORHERRSCHENDE TAKTIK DES SPIELERS EIN UND HANDELT ENTSPRECHEND. DAMIT UNTERSCHEIDET SICH M.A.X. GRUNDLEGEND VON BISHERIGEN STRATEGIESPIELEN. ... OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER DINGE GEHÖRT.“, HARALD WAGNER, PC GAMES

„M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANGZEIT-MOTIVATION DURCH MASSIVE SPIELOPTIONEN. EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIEFANS!“, ALEX GELTENPOTH, PC ACTION



DAS STRATEGIESPIEL DER NÄCHSTEN GENERATION

AB NOVEMBER

NUR FÜR PC CD-ROM

Interplay™

DISTRIBUTED BY Acclaim Entertainment GmbH



Klasse Klassiker zum Superpreis



Sierra und MicroProse erweitern ihre Palette an Budget-Spielen. In der Sierra Originals-Reihe sind Space Quest 6, Shivers, King´s Quest 7, Larry 6, Inca 2, The Last Dynasty, Outpost und Red Baron neu erschienen. MicroProse glänzt währenddessen mit seinem Powerplus-Label. Unlängst sind in den weißen Packungen mit den großen Buchstaben echte Klassiker wieder neu aufgelegt worden. Mit dabei: Fleet Defender, Fields of Glory, Transport und Railroad Tycoon, Civilization, F1GP, F-15, 1942, OFO und Pirates! Gold. Alle Spiele sind zu einem Preis von DM 29,95 erhältlich.

PRO & CONTRA

„Microsoft DirectX?"

Michael Haar,
Informatik-Student



„Endlich wird ein Traum wahr - Spiele, die einfach durch Einlegen/Anklicken startbar sind. Außerdem wird nun die Zusatzhardware, die ich auf der Grafikkarte habe genutzt. Und das alles, ohne daß ich bei der Installation des Spieles Einstellungen mit Hardwarespezialwissen machen muß. Ich habe, jetzt keine Probleme mehr, exotische Soundkarten zu nutzen. Da der Hersteller für einen DirectX-Treiber selbst zuständig ist, klappt alles perfekt. Microsoft hat Funktionalitäten vorgelegt, die von den Kartenherstellern nach und nach eingebaut werden können - bis am Ende ein Hardware-Raytracing in Spielen Wirklichkeit wird. Ein paar Nachteile hat DirectX natürlich auch. Zunächst, daß es sich um ein weiteres Microsoft-Produkt handelt und damit eine weitere Monopolisierung stattfindet, obwohl die Hersteller jetzt selbst für ihre Treiber zuständig sind. Außerdem klappt das erwünschte Plug&Play dann doch nicht immer hundertprozentig und die Undurchsichtigkeit für den Benutzer wird weiter erhöht. Dennoch läßt sich sagen, daß die Vorteile überwiegen und daß mit DirectX als Standard endlich mal ein Schritt in die richtige Richtung getan ist."

Frank Pingel,
Produkt Manager Microsoft



„Windows 3.x war nie die Zielplattform für den Spiele-Entwickler. Windows 3.x machte es den Spiele-Entwicklern nicht leicht zu programmieren. Windows ist eine Multitasking-Umgebung bei der der Zugriff auf die Hardware mittels sog. virtueller Gerätetreiber erfolgt. Dieser Umstand macht es den Entwicklern unmöglich, in einer normierten Methode auf die Hardware direkt zuzugreifen. Vor allem Spiele sind berühmt dafür, direkte Hardware-Manipulationen durchzuführen, um ein Maximum an Leistung zu erhalten. DirectX soll neben den Routinen des Windows Betriebssystems zusätzliche Funktionen anbieten, die es erlauben, mit standardisierten Methoden hardwarenah zu entwickeln und einfache Zugriffsmöglichkeiten auf festgelegte Funktionen bieten. Ein Treiberkonzept gestattet Entwicklern, auf einer standardisierten Schnittstelle zu programmieren, ohne sich um spezielle Hardware zu kümmern. Außerdem müssen keine Hardware-Erkennungs-Routinen oder neue Hardware-Treiber vom Spielehersteller programmiert werden, da er auf das ganze Potential von Plug and Play und der Hardware-Erkennung von Windows 95 zurückgreifen kann."

Wenn Sie **Anregungen** zu den nächsten Themen in Pro & Contra haben oder selbst **Ihre Meinung** äußern wollen, **schreiben Sie** uns unter dem Kennwort **Pro & Contra.**

Preiswerter Monitor von Smile

Ergonomische und augenfreundliche Bildwiederholfrequenzen bietet der neue Smile CA-6536DL: Durch die für einen 15-Zoll-Monitor ungewöhnlich hohe horizontale Zeilenfrequenz von 69 kHz können Sie eine Auflösung von 800 x 600 Punkten noch mit 100 Hz darstellen. Die wichtigsten Parameter zum Einstellen der Bildgeometrie werden bei dem nach MPR-II strahlungsarmen Monitor bequem über ein Onscreen-Display ausgewählt. Der Preis liegt bei 599 Mark, die Garantiedauer beträgt zwei Jahre.

Info: Smile Technologies GmbH:
Tel. (02154) 9280-0,
Fax (02154) 1032

Der Smile CA-6536DL unterstützt zwar eine maximale Auflösung von 1280 x 1024 Punkten - Bei einer Bildgröße von 15 Zoll werden Sie diese Auflösung jedoch kaum sinnvoll verwenden können.

Teuflischer Flightstick

Die Münchener Firma Hegener und Glaser - bekannt als Hersteller des Schachcomputers Mephisto - bietet eine ganze Palette interessanter Joysticks an, darunter den Saitek MX830 Acemaster. Dieser verfügt über alle wichtigen Bedienelemente, die Sie für ein Weltraumgefecht oder einen Luftkampf benötigen. Neben den drei Feuertasten ist ein Turboschalter für Schnellfeuer sowie ein Coolie-Hat in den Steuerknüppel integriert. Gleich neben dem Joystick befindet sich ein Schubregler, der sich durch eine fein abgestimmte Hebelbewegung auszeichnet. Der Acemaster steht sicher auf vier abnehmbaren Saugfüßen, ist kompatibel zu Joysticks von CH Products und kostet im Fachhandel knapp 80 Mark.

Info: Hegener und Glaser:
Tel. (089) 546757-0,
Fax (089) 546757-41

Der Acemaster von Saitek bietet einen Coolie-Hat sowie eine eingebaute Schubkontrolle.

FOTO DES MONATS

Down in the Dumps

Die Büros der Haïku Studios? So dreckig geht es dem französischen Designteam natürlich nicht. Als PR-Gag ließen sie sich von der Müllabfuhr zur letzten ECTS-Messe fahren. In Wirklichkeit sind die Jungs gerade dabei, die letzten Codezeilen ihres Müllhalden-Adventures Down in the Dumps zusammenzubasteln.



Ob die Jungs von den Haiku Studios so die Recherchen für ihr Müllhalden-Adventure durchgeführt haben?

she really wants it



KOMPLETT DEUTSCHE VERSION



SideWinder™ game pad
Microsoft
- Die Power programmierbarer Buttonkombinationen und die Herausforderung, mit bis zu vier Gegnern gleichzeitig spielen zu können

SideWinder™ 3D Pro
Microsoft
- Der digitale Joystick mit 3D-Griffrotation für tödliche Präzision

Flight Simulator®
Microsoft
- Realistischer wird's nicht mehr – die beste Methode, die Spannung und Herausforderung im Cockpit eines Flugpiloten zu erleben



Monster Truck Madness™
Microsoft
- Der radikale Rennsimulator, der euch in die wilde Hochgeschwindigkeitswelt der Monstertrucks einführt, wo Dreck fliegt und Autos zur Seite gerammt werden



MechWarrior® 2:Mercenaries™
Activision
- Die völlig neue Folge des Bestsellers MechWarrior 2. 3D-Kampfsimulationen, noch einen Kick besser

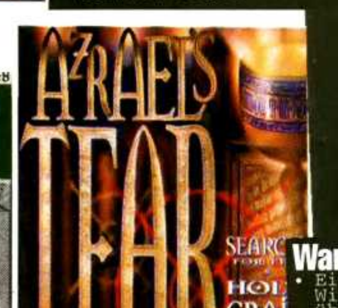


Hyperblade™
Activision
- Erlebt in diesem 3D-Sport der Zukunft den Hochgeschwindigkeits-Nervenkitzel des extremen Skating, kombiniert mit harten Kampfmanövern

NBA® Full Court Press™
Microsoft
- Dieses Basketballspiel fühlt sich so real und intensiv an, daß euch der Schweiß tropft



Lord of the Realms II™
Sierra
- Ein außergewöhnliches Strategie- und Action-Spiel, das im England des 13.Jahrhunderts spielt



War Wind™ **Mindscape**
- Eine epische Schlacht für Wiedervereinigung und Freiheit über Vorherrschaft, Befreiung und Rache

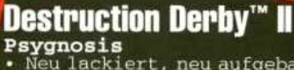


Azrael's Tear™
Mindscape
- Ein einzigartiges 3D-Abenteuer-Rollenspiel in Echtzeit



Rama™ **Sierra**
- Das ultimative Sci-Fi Abenteuerspiel mit Autor Arthur C. Clarke als Hauptdarsteller

Spiele, die ihr je unter den Fingern hattet.



Destruction Derby™ II
Psygnosis
- Neu lackiert, neu aufgebaut und in neuer Form auf der Szene: Destruction Derby 2 bietet einen Kollisionskurs des Chaos, der Knautschzonen, rücksichtsloser Unfallflucht und actiongeladenen Gemetzels

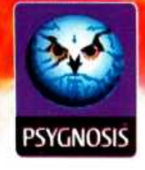




DiscWorld® II: Missing Presumed...!?
Psygnosis
- Der unfähige Zauberer Rincewind übernimmt in diesen irren Zeichentrickszenarien die Rolle des Todes













Dark Earth

LICHTBLICKE



Es ist uns immer eine besondere Freude, junge, kreative Spiele-Designer zu entdecken und ihre Entwicklungen vorzustellen. Oftmals finden sich dabei Ideen und Ansatzpunkte, die wegweisend für Genres oder Technologien sein können. Diesmal haben wir Kalisto in der französischen Atlantik-Metropole Bordeaux besucht und mit Dark Earth ein bemerkenswertes Action-Adventure gefunden.

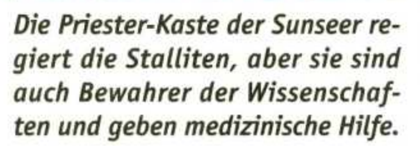
Nur wenige Spielgenres haben derart viele technologische Veränderungen erfahren müssen wie das Action-Adventure. Seit mit Cadaver die ersten Spiele dieses Genre-Mix entstanden und mit Alone in the Dark 3D-Polygon-Figuren auf 2D-Hintergründen herumspazierten, spiegelt der visuelle Stil dieser Spiele den Fortschritt in der Grafiktechnologie wieder. Dark Earth vollführt den nächsten Schritt, indem es 3D-animierten Charakteren und 3D-gerenderten Szenarien echtzeitberechnetes Light-Sourcing hinzufügt.

Eine Welt für sich

In der fremdartigen und seltsamen Welt von Dark Earth (siehe „Eine Welt im Dunkel", Seite 32) übernimmt der Spieler die Rolle des Kämpfers Arkhan, seines Zeichens in Diensten der Priester-Kaste des Sonnengottes. Er gehört einer Art religiösen Polizeieinheit an, die die Jünger der Dunkelheit in Zaum hält. Diese Sekte folgt dem Glauben des

Um die Kampfkunst an der Tastatur zu perfektionieren, stehen verschiedene Trainingspartner zur Verfügung (unten).





Die Priester-Kaste der Sunseer regiert die Stalliten, aber sie sind auch Bewahrer der Wissenschaften und geben medizinische Hilfe.



In vielen Skizzen wurde das Dark Earth entworfen. Hier ein schwerbewaffneter Jäger, der sich in die Darklands wagt (links). Je nach Kamerawinkel werden die 3D-Charaktere perspektivisch exakt auf die gerenderten Hintergründe projiziert und bei Tiefenbewegungen skaliert (unten).



teuflischen Shankr, der die Welt in ein totales Chaos führen will. Eines Tages wird durch Verrat einer der Sunseer-Priester getötet und Arkhan von einem der dunklen Shankreatures infiziert. Der bis dahin lautere Bewohner der Stalliten bemerkt, wie er sich langsam aber sicher selbst in eine der üblen Kreaturen verwandelt. Im folgenden Abenteuer muß Arkhan einen Weg finden, sein Blut zu reinigen und sich von dem in seinem Körper aufkeimenden Bösen zu befreien. Die in Dark Earth erzeugte Spielstimmung besitzt ihren ganz eigenen, originalen Reiz und kann am besten als Mischung aus Jules Verne und Mad Max charakterisiert

Mit 60 verschiedenen Waffen muß man sich vertraut machen, um im Kampf zu bestehen. Mit jeder verfügt man über andere Moves.

i KALISTO ENTERTAINMENT

Manche werden sich fragen, woher das Programmierteam Kalisto Entertainment so plötzlich aus dem Nichts auftaucht. Folgender Abriß der Firmengeschichte soll Klarheit schaffen.

1990 Nicolas Gaume gründet als 19-jähriger die Firma Artreid Concept und beginnt mit Konvertierungen von PC-Spielen auf den Apple Macintosh.

1992 Einführung des Spiele-Labels Kalisto. Unter diesem Label erscheinen die ersten PC-Spiele, wie Fury of the Furries.

1994 Pearson kauft Mindscape, SSI und Artreid Concept. Das Team um Nicolas Gaume arbeitet unter dem Namen Mindscape Bordeaux. Spiele wie Al Unser Jr., Warriors und Pac in Time werden veröffentlicht.

1996 Nicolas Gaume kauft seine eigene Firma zurück und firmiert ab sofort unter dem Namen des ehemaligen Labels als Kalisto Entertaiment.





werden. Der neogotische Stil, die große Detailfülle und die über 100 phantasievollen Charaktere lassen Dark Earth wie kein anderes Spiel zuvor wirken. Hier handelt es sich nicht um eines der hinlänglich bekannten Endzeit- oder Fantasy-Szenarien, sondern um eine neue Welt, die in sich stimmig ist. Ganz ähnlich wie es Blue Byte mit Schleichfahrt gelungen ist, trägt die Glaubwürdigkeit und Logik des entworfenen Spiel-Univerums entscheidend zu diesem Eindruck bei.

Erkundung, Dialog, Interaktion und Kampf

Aber alle kreativen Details und Konzepte zählen nur wenig, wenn das Gameplay zu kurz kommt. Jede der über 50 Locations ist mit bis zu zehn verschiedenen Blickwinkeln in Szene gesetzt worden, je nachdem wie sich die Spielfigur Arkhan gerade bewegt. Gesteuert wird über die Cursor- und verschiedene Aktionstasten. Aber im Gegensatz zu bisherigen Action-Adventures, wie z. B. Little Big Adventure oder Ecstatica, fordert Dark Earth keinen linearen Spielablauf. In welcher Reihenfolge Puzzles gelöst werden, ist für das Erreichen des Spielziels unerheblich. Insgesamt bietet Kalistos Ausflug in die dunklen Welten fünf Episoden, die mehrere Quests beinhalten und gelöst werden müssen. Daneben aber tun sich, je nach Willen des Spielers, vier Episoden auf, die mehr über Dark Earth erfahren lassen, für die eigentliche Lösung des Spiels aber nicht benötigt werden. Viele Aufgabenstellungen lassen sich durch gute Beobachtung und vor allem ausführliche Konversation lösen.

Überhaupt hat man in keinem anderen Spiel des Genres ein ähnlich ausgebautes Konversationssystem vorfinden können. Arkhans Auftreten gegenüber NPCs wird zudem über eine Art Thermometer gesteuert, das in einen Licht- oder Schattenmodus geschaltet werden kann. Damit ist er entweder aggressiv oder freundlich gesinnt. Diese Anzeige am linken Bildschirmrand gibt darüber hinaus Auskunft über seine Lebensenergie und den Grad seiner Verseuchung mit dem Bösen. In vier Schritten ist die Verwandlung Arkhans in eine der dunklen Kreaturen auch in seinem Erscheinungsbild wahrzunehmen.

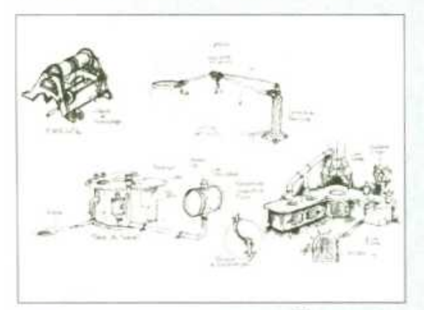
Ein weiterer spielbestimmender Bestandteil ist der Kampfmodus. Mit unterschiedlicher Bewaffnung muß sich Arkhan mehr als einmal seiner Haut erwehren und darf je nach Waffenart 60 verschiedene Moves ausüben. Um sich in der Kampfkunst zu üben, stehen dem Helden zu jeder Zeit Schwertmeister und andere Trainer zur Verfügung. Mit den vier genau aufeinander abgestimmten Gameplay-Hauptpfeilern Erkundung, Dialog, Interaktion und Kampf verfügt Dark Earth über ein großes Potential an Spielspaß. Wir jedenfalls werden die Entwicklungen in Bordeaux weiterhin gespannt verfolgen und wünschen dem sympathischen Team um Nicolas Gaume immer den richtigen Blick für den Spieler.

Christian Müller

DETAILARBEIT

Welche Mühe sich Kalisto mit dem Entwurf des Dark Earth-Universums gegeben hat, können Sie in dem phantastischen Szenario nachvollziehen, das entworfen wurde (siehe „Eine Welt im Dunkel", Seite 32). Aber auch in der Umsetzung des ersten Spiels Dark Earth legten die Franzosen sich ins Zeug. Akkurat wurden alle Locations des Action-Adventures ersonnen, skizziert und in 3D-Grafikprogrammen Vektor für Vektor nachgebaut.

Für die Videosequenzen entwarf das Grafikteam selbst von Personen hochkomplexe Drahtgittermodelle, die anschließend in einem separaten Tool lebensecht animiert wurden. Aber auch für die 3D-Engine des eigentlichen Spiels mußten alle auftretenden Charaktere erst in ihrem Habitus und Aussehen exakt beschrieben werden. Zu diesem Zweck tastet man sich mit Bleistiftskizzen an das gewünschte Ergebnis heran und erweckt die grundsätzliche Statur via animierter Polygonkörper zu digitalem Leben. Individuell definierte Texturen wie Kleidung oder Gesichtszüge werden auf die Körper gelegt und geben dem Charakter sein eigenes Erscheinungsbild.





Der Arbeitsraum eines Ölmannes, der aus Pflanzensaft eine Art Petroleum destilliert. Im Vergleich der Skizze mit dem gerenderten Bild aus dem Spiel sind deutlich die detaillierten Elemente zu erkennen, wie z. B. der halbrunde Werktisch oder der Destillationsofen in der rechten Zimmerecke.



Welche Detailarbeit hinter einer Figur steht, läßt sich erahnen, sieht man die unzähligen Vektoren, die den Oberflächenverlauf des Körpers definieren.

ARKHAN



ÖLMANN



SUNSEER







Zur Veranschaulichung, wie gewissenhaft Grafiker in 3D-Spielen arbeiten müssen, haben wir die ersten Skizzen von einigen Charakteren mit ihrem letztendlichen Erscheinungsbild im fertigen Spiel nebeneinandergestellt.

LICHTSPIELE

In einer Welt, in der Licht eine so zentrale und wertvolle Rolle spielt, ist es sehr wichtig, daß das Spiel von Licht und Schatten in der grafischen Darstellung ebenso berücksichtigt wird wie in der Hintergrundgeschichte. Zu diesem Zweck hat Kalisto eine völlig neue Art des Light Sourcing entwickelt, die sie interaktiv nennen. Darunter ist zu verstehen, daß die von implementierten Lichtquellen ausgesandten Strahlen von bestimmten Objekten reflektiert werden und so den Eindruck kurzzeitiger neuer Lichtquellen erwecken. Beispielsweise sind die Gewänder der Sunseer-Priester mit Glasstücken, Juwelen und Metallplatten besetzt, die einfallendes Licht widerspiegeln. Aber auch andere Metallkörper wie z. B. Waffen werden in die Lichtspiele mit einbezogen.





Neben den Reflektionseffekten hat das Spiel des Lichts natürlich auch direkten Einfluß auf die Modellierung der Spielfiguren. Hier sehen Sie den Hauptcharakter Arkhan aus dem Schatten auf eine hell erleuchtete Schmiede-Esse zugehen.



Der geistige Vater von Dark Earth und Chef-Designer von Dark Earth weiß, was PC-Spieler wünschen. Nicht umsonst war er jahrelang Chefredakteur eines großen französischen Spiele-Magazins.



Über den Dächern von Bordeaux: Neben Dark Earth hat Kalisto noch weitere hochinteressante Spiele in der Entwicklung, auf die wir nur mit der Bitte um äußerstes Stillschweigen einen Blick werfen durften. Da bahnt sich jedenfalls noch eine Menge an.

Voraussichtlich: Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA/SB, General Midi

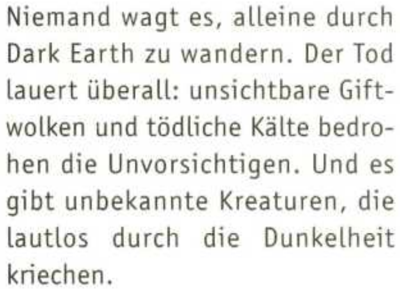
Multiplayer: keine Multiplayeroption **Sprache:** deutsch

Hersteller: Kalisto **Erscheint:** März 1997

[X] Action [X] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

Bei Dark Earth handelt es sich um unsere eigene Welt, drei Jahrhunderte in der Zukunft. Sie ist nicht so, wie man sie sich heute vorstellen mag. Sie ist nicht fröhlich und schon gar nicht glanzvoll. Die Zukunft ist verwüstet, kalt und gnadenlos.







Niemand wagt es, alleine durch Dark Earth zu wandern. Der Tod lauert überall: unsichtbare Giftwolken und tödliche Kälte bedrohen die Unvorsichtigen. Und es gibt unbekannte Kreaturen, die lautlos durch die Dunkelheit kriechen.



EINE WELT IM DUNKEL

Zu Beginn des dritten Jahrtausends befindet sich ein gigantischer Komet auf Kollisionskurs mit der Erde. Ein in aller Eile aufgestelltes internationales Notprogramm soll den Riesen mit Langstrecken-Atom-Raketen stoppen. Doch das Projekt



schlägt fehl. Zwar verfehlt das kosmische Monstrum die Erde, doch aus seinem Schweif werden Hunderte von Meteoriten auf die Erdoberfläche geschleudert. Die bis zu vier Kilometer großen Trümmer verändern das Antlitz der Welt für immer. Milliarden von Menschen sterben in der Katastrophe und Hunderte Millionen in der apokalyptischen Zeit danach.

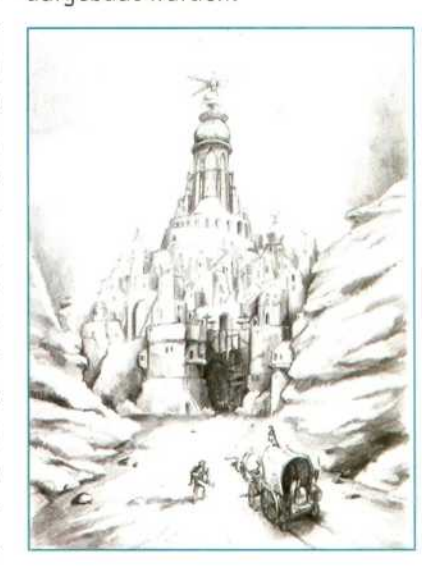
Der Himmel verdunkelte sich aufgrund der gewaltigen Staubmassen, und Sichtweiten über 300 Meter waren eine Seltenheit. Für die Überlebenden begann das Zeitalter der Trostlosigkeit und des Chaos, das Dark Earth-Zeitalter.

Apokalypse

Die kosmische Katastrophe hat dramatische Folgen für die Erde. In den ehemals tropischen Zonen klettert das Thermometer gerade noch auf 10°, in unseren Breitengraden kann die Temperatur nachts bis auf -40° fallen. Stürme voller schwarzer Hagelkörner und saurer Regen machen den Aufenthalt unter freiem Himmel zu einer großen Gefahr. Zahlreiche atomare Kraftwerke wurden völlig zerstört, und lang erloschene Vulkane zeigen wieder Aktivitäten. Die radio- und erdaktiven Gegenden werden die Deadlands genannt. Die meisten Pflanzen gehen aufgrund des fehlenden Lichteinfalls ein, nur wenige Pilze, Flechten und Algen überleben und stellen heute eine wichtige Nahrungsquelle dar. Der Entzug des Lebensraums und der Nahrung bedeutet auch für die meisten Tierarten ein qualvolles Ende. Neben wenigen Haustieren und Vögeln überleben nur die widerstandsfähigsten Insekten.

Die Stalliten

Trotzdem gibt es in diesem schaurigen Szenario Inseln der Hoffnung und Menschen, die sich an das Leben klammern. Die Rede ist von den Stalliten, großen befestigten Städten, die von den Überlebenden der Katastrophe aufgebaut wurden.



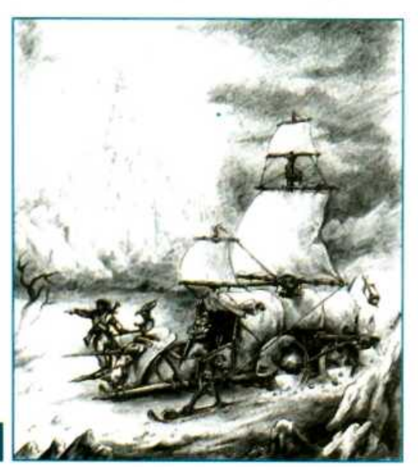
KEIN AIRBAG
KEINE KLIMAANLAGE
KEINE SERVOLENKUNG
KEIN AUTORADIO
KEIN SCHIEBEDACH

UNSER NEUSTES MODELL...

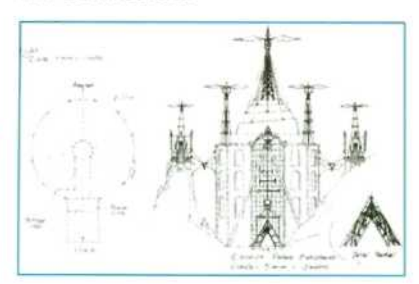
Es sind Refugien der Wärme und des Lichts und sie sind beschützt durch den Sonnengott. Die Stalliten werden durch wundersame Lichtsäulen illuminiert, die den dunklen Schleier des Himmels durchbrechen. Die Bewohner sind durch die Religion des Sonnengottes in Frieden vereint, denn Licht ist das wertvollste Gut in dieser dunklen Zeit.



Die Menschen versuchen, durch Aufzeichnungen und Überlieferungen ihre Vergangenheit und deren viele seltsame Relikte besser zu verstehen. In einigen Stalliten gibt es sogar Gewächshäuser, in denen viele Pflanzen in ihrer ursprünglichen Form überlebt haben. Das Geschenk einer blühenden Rose ist das höchste Gut und nur wenigen Privilegierten vorbehalten. Die Menschen in den Stalliten nennen sich Lichtbewohner. Die Wanderer hingegen ziehen es vor, zwischen den Stalliten hin- und herzuziehen, um Zeugnisse einer besseren Vergangenheit aufzufinden. Und obwohl die Lichtbewohner die Wanderer verachten, sind sie auf sie angewiesen. Sie sorgen für den Handelsaustausch und können wichtige Baumaterialien und andere Güter besorgen.



Obwohl die Stalliten in Bauart und Größe variieren - manche wurden in den Ruinen ehemaliger Städte angelegt - sind alle ähnlich organisiert. Ein äußerer Ring aus Palisadenzäunen oder Mauern bietet Schutz vor den Kreaturen der Dunkelheit.



Exakt in der Mitte jedes Stalliten steht der Große Tempel, das Zentrum der Lichtstädte. In der Regel ist er das größte und eindrucksvollste Gebäude, aber immer sind die Tempel von gleißendem Licht erfüllt.



Das Gebäude der Wächter des Feuers liegt meist unweit des Tempels, woran sich die Bauten anderer Vereinigungen anschließen. Bis zu den Außenbefestigungen hin erstrecken sich Wohnhäuser, Felder und Obstgärten.

Die Kasten

Die Bevölkerung der Stalliten unterteilt sich generell in fünf Kasten. Da Religion eine übergeordnete Rolle spielt, werden die Stalliten von Priestern, den „Sunseer", regiert. Ihnen zur Seite stehen die „Wächter des Feuers". In der Rangordnung folgen die Erbauer und die Ernährer, die über die Hälfte der Einwohnerzahl stellen. An unterster Stelle rangieren die „Scavenger".

- Die Sunseer sind Priester des Sonnengottes, aber auch Bewahrer des Wissens und der Wissenschaften. Sie geben medizinische Hilfe und lehren Lesen und Schreiben. Ein Siebenerrat regiert jedes Stallit, sichert die Lebensmittelversorgung, organisiert Expeditionen in die Darklands oder richtet über die Bewohner. Sie haben die absolute Macht.



- Die Wächter des Feuers sind die rechte Hand der Priester und für die Sicherheit zuständig. Bei Nacht sorgen Sie dafür, daß riesige Fackeln und Brennstellen die Städte erhellen. Die Ranghöchsten verstehen sich sogar auf die Funktionen der Elektrizität.



- Die Erbauer sind Arbeiter und Handwerker. Sie konstruieren und erhalten Gebäude, Möbel und Werkzeuge. Minenarbeiter gehören ebenfalls dieser Kaste an. Die Sunseer versorgen die Erbauer vorzugsweise mit Früchten, um ihrer schweren Arbeit Rechnung zu tragen.



- Die Ernährer sind die Bauern und Jäger der Stalliten. Sie bestellen die wenigen Felder, versorgen das Vieh oder machen sich auf die Suche nach gefriergetrockneten Überresten aus der Vergangenheit. Von ihnen fordern die Sunseer Abgaben, die unter der restlichen Bevölkerung aufgeteilt werden.

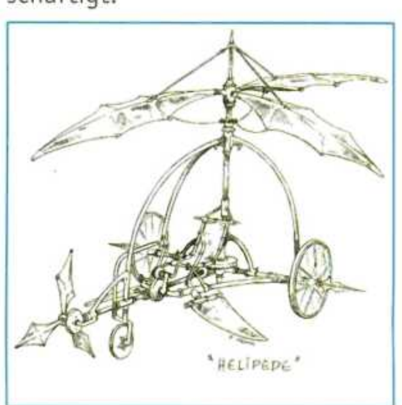


- Die Scavenger leben in Armut. Einige sind einfach zu jung oder zu alt, um einer anderen Kaste anzugehören. In den Ruinen der Darklands versuchen sie, etwas für den Tauschhandel zu finden, der sie mit Nahrung versorgt. Viele nehmen auch an den Expeditionen der Sunseer teil.

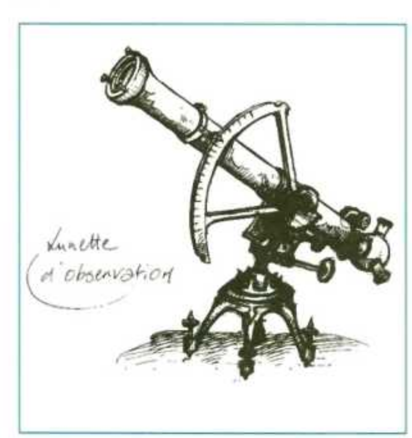


Technologie

Obwohl einige hochtechnologische Gerätschaften die große Katastrophe überstanden haben, ist die technische Entwicklungsstufe niedrig. Das Wissen um deren Funktion ist längst verloren, zu sehr waren die Menschen mit dem täglichen Überleben beschäftigt.



Nur noch wenige verstehen sich auf Elektrizität oder können simple mechanische Maschinen reparieren. Es herrscht Mittelalter. Feuer dient als Licht, zum Kochen oder Heizen. Kleidung wird aus Pflanzen oder Tieren gewonnen.



Energie wird durch Wasser- oder Windräder gewonnen und Kohle- und Erzminen bieten wichtige Grundstoffe. Das wirtschaftliche Leben stützt sich in erster Linie auf den Tauschhandel. Die Güterrangordnung führt über Nahrung und Licht zu Kleidung und Waffen.

Nach „Dark Earth - Design of a Universe", Kalisto

Sierra POTPOURRI

Zahlreiche Programmiererteams sind unter Sierras Banner zusammengeschlossen. So gehört das Softwarehaus zu den wenigen, die erstklassige Produkte quer durch alle Genres veröffentlichen.



Der Minotaurus rechts ist der Spielercharakter. Er versucht, sich mit seinem letzten Wurfstern den roten Gegner vom Hals zu halten.



In letzter Sekunde gefeuert. Explodierende Fässer können Kettenreaktionen auslösen.



Mit dem Raketenwerfer kann man sogar starke Monster spielend besiegen.

Lords of the Realm 2

Wirtschaftssimulation oder Strategiespiel?

Lords of the Realm 2 spielt natürlich wieder im Mittelalter. Der König ist tot und hat keinen Nachfolger hinterlassen. Mehrere feudale Fürsten versuchen, die Herrschaft an sich zu reißen.

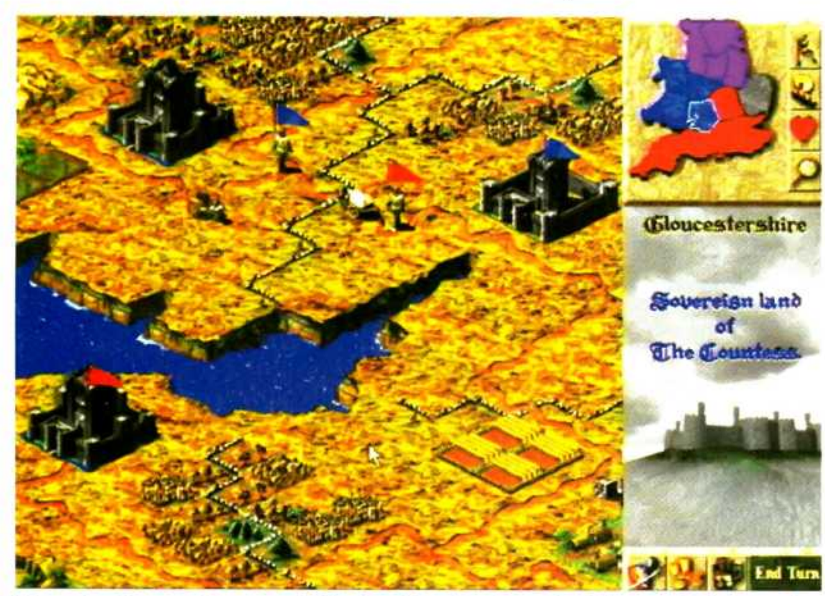
Mit den wenigen negativen Punkten des ersten Teils wurde gründlich aufgeräumt. In detaillierter SVGA-Grafik präsentiert sich jetzt die Landkarte, die wahlweise England, Irland, Deutschland oder Frankreich darstellt. So müssen wieder Ländereien verwaltet und Armeen ausgehoben werden. Durch das verbesserte Interface ist dieser wirtschaftliche Teil auch viel einfacher zu bedienen. Per Drag & Drop ordnet man seine Untertanen den verschiedenen Arbeitsbereichen zu. Der markanteste Unterschied liegt aber im Echtzeit-Kampfmodus. Anstelle kleiner Farbpunkte sind jetzt richtige Figuren auf dem Schlachtfeld. Darüber hinaus bieten Burgen jetzt endlich auch in der Schlacht einen Vorteil. Katapulte, Rammböcke und Belagerungstürme wurden als Einheiten neben den Bauern, Bogenschützen, Schwertkämpfern, Armbrustschützen usw. integriert. Natürlich wird Lords of the Realm 2 einen Mehrspieler-Modus enthalten.

Hunter Hunted

Jump & Run oder Shoot ´em Up?

In dem vielversprechenden Action-Spiel wurden etliche Features anderer Jump & Runs und Shoot ´em Ups verwendet, so daß Hunter Hunted dem Spieler zahlreiche Möglichkeiten bietet.

Stimmungsvolle SVGA-Grafik und ein aufwendiges Leveldesign sorgen für Abwechslung. Darüber hinaus stehen dem Spieler zwei unterschiedliche Figuren zur Verfügung. Der Minotaurus kann extrem weit springen, sich an der Decke entlanghangeln und sehr schnell laufen. Außerdem ist er viel kräftiger als sein menschlicher Mit- oder Gegenspieler und kann beispielsweise einen Stapel Fässer bewegen oder Mauern einreißen. Dafür besitzt der Mensch die effektivere Bewaffnung. Während sein gehörnter Kumpane nur mit Keule, Messern und Shuriken umzugehen weiß, setzt der Mensch Pistole, Gewehr und Raketenwerfer ein. Hunter Hunted enthält zwar nur wenige wirklich neue Features,



Die rote Armee ist gerade in das Territorium des blauen Spielers eingefallen, der eilig Verstärkung holt, um seine Burg zu verteidigen.



Im Stadtmenü verteilt man seine Bauern per Drag & Drop auf die sieben unterschiedlichen Arbeitsbereiche.



Die Schlachten in Birthright darf man aus einer beliebigen Kameraperspektive mitverfolgen. Über die Icons unten gibt man Befehle.

In diesem Verlies wird der Spielercharakter von einer Truppe Gnolle angegriffen. Er kontert kurzerhand mit einem Feuerball.

aber die Programmierer von Sierra haben sich freizügig bei vergleichbaren Spielen bedient und eine gelungene Rekombination geschaffen. Auch angesichts des Zwei-Spieler-Modus´ darf man auf ein äußerst interessantes Spektakel hoffen.

Birthright: The Gorgon´s Alliance

Rollenspiel oder Strategie?
Auch Sierra hat eine AD&D-Lizenz von TSR erworben. Birthright wird in dem bisher wenig bekannten Kontinent Cerilia spielen, der alle Eigenheiten einer klassischen Rollenspielwelt besitzt.
Die Grundidee von Birthright gab es auch schon einmal, nämlich bei Fantasy Empires. Der Spieler generiert wie bei einem gewöhnlichen AD&D-Rollenspiel seinen Charakter und regiert ein kleines Land. Auch hier muß wieder das Reich verwaltet und eine neue Armee ausgehoben werden. Neben der wirtschaftlichen Komponente gewinnen in den Kriegen taktisch-strategische Überlegungen die Oberhand. Die Kampfsequenzen sind schon jetzt grafisch imposant. Über dem Schlachtfeld darf man seine Kameraperspektive frei wählen und die einzelnen Kompanien kommandieren. Doch auch den Rollenspielteil sollte man nicht vernachlässigen. Seinen Helden darf man nämlich auch auf Wanderschaft schicken, um Erfahrungen zu sammeln und wichtige Gegenstände in seinen

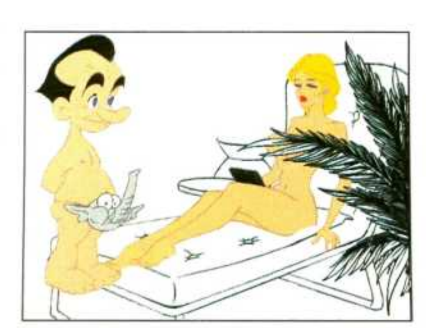


Ein Ausschnitt von Cerilia. Per einfachem Mausklick läßt sich die Karte zoomen.

Besitz zu bringen. Je nach Wahl läuft das gesamte Spiel entweder rundenbasiert oder in Echtzeit ab. Zudem soll die fertige Version einen Multiplayer-Modus über Modem, Netzwerk und Internet enthalten.

Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!

Adventure oder B-Movie?
Meine Güte, was hat der Knabe schon alles hinter sich. Larry Laffer, seines Zeichens der dienstälteste noch aktive Adventure-Charakter, rüstet sich für seinen neuesten Auftritt. Der halbseidene Typ im Polyester-Anzug verfügt anscheinend über eine Bomben-Konstitution und sieht mit jedem seiner Abenteuer ein bißchen besser aus. Diesmal verschlägt es den liebenswerten Lüstling an Bord eines Kreuzfahrtschiffes voll mit schönen Frauen. Der Oberhammer aber ist Käpitan Thygh, eine blonde, schwedische Wuchtbrumme, die verschiedene neckische Wettbewerbe an Bord ausrichtet. Der Hauptgewinn: eine Woche als persönlicher Gast! Larry ist nicht mehr zu bremsen...
Larrys geistiger Vater, Al Lowe persönlich, kümmerte sich diesmal wieder um die Umsetzung des schlüpfrigen Treibens und hat einige der alten Adventure-Qualitäten wiederbelebt. So zum Beispiel darf man wie anno 1987 im Lounge Lizards-Abenteuer wieder Befehle per Tastatur eingeben. Ansonsten präsentiert sich Larry Laffer aber in modernstem Outfit: SVGA-Grafik in Zeichentrickqualität, Windows 95-Plattform und technische Spielereien. So darf man sich einen eigenen Gastauftritt verschaffen, sofern man über Soundkarte, Mikrofon und Scanner verfügt. Der Clou: Dem Spiel liegt eine Rubbel-Riechkarte bei, und man wird an bestimmten Stellen im Verlauf des Adventure aufgefordert, ein Feld aufzurubbeln... Naja, wir hoffen jedenfalls, daß Larry darüber hinaus sich einige seiner alten Tugenden bewahrt hat und werden Ihnen darüber im ausführlichen Test der nächsten Ausgabe berichten.



Noch in Arbeit: Larry erfährt während der Flirts mit den Damen so manche Verwandlung.



Das Adventure-Interface steht auf Mausklick an jeder Stelle zur Verfügung. Unter „Other..." können Verben eingetippt werden.



Sieben Schlüssel-Ladies muß Larry betören, um an die Kapitänsbraut zu kommen.

Hasbro Interactive

GESELLSCHAFT

Spielzeuggigant Hasbro gehörte bisher zu den relativ unbekannten Softwareherstellern. Sicherlich liegt das auch an den wenig spektakulären Titeln in ihrem bisherigen Sortiment. Doch während ein hochgelobter Hit spätestens nach ein bis zwei Wochen in der Ecke landet, haben zwei Neuankündigungen eins gemein: unendliche Wiederspielbarkeit.

Nach Othello, Yahtzee und Monopoly folgen demnächst noch Flottenmanöver, Risiko und Cluedo. Allesamt Konvertierungen international erfolgreicher Gesellschaftsspiele. Natürlich werden nicht alle Spiele einfach eins zu eins übernommen. Schließlich soll die Computerumsetzung Vorteile bieten. Ansonsten würde auch jeder den geselligen Abend mit Freunden dem Computer vorziehen.

Risiko

Jeder spielt selbstverständlich auf eigenes Risiko. Parker bringt nur alle paar Jahre ein Brettspiel heraus, die haben es dafür in sich. Bei der Brettvariante spielt man immer auf der Weltkarte, die in 42 Länder unterteilt ist. Das Computerspiel hat hier einen eindeutigen Vorteil, da es zu mehr Abwechslung und komplizierteren Situationen kommt. Für gewöhnlich werden für ein Spiel nur Bruchteile von ein bis drei Kontinenten benötigt, die sich dafür in rund 100 Herrschaftsgebiete aufgliedern. Dicker gezogene Grenzen zeigen hier den Bereich für Boni an, die man bei kompletter Besetzung zusätzlich einheimst. Natürlich bekommt jeder Spieler, nachdem er seine Runde erfolgreich beendet und mindestens ein Land erobert hat, eine Karte. Mit der langsam wachsenden Kartensammlung wird nicht Krieg und Frieden gespielt, sondern zum richtigen Zeitpunkt gegen nötige Verstärkung eingetauscht. So weit entspricht das Computerspiel im Regelwerk seinem Vorbild.

Der Kampf läuft wahlweise etwas anders ab. Nachdem man seinen Truppen den Angriffsbefehl gegeben hat, kommt es zur Schlacht. Hier stehen sich jetzt die beiden Armeen auf offenem Feld gegenüber. In manchen Ländern stehen Festungen, die dem Verteidiger in der endgültigen Version vermutlich einen weiteren Vorteil einräumen. Nachdem die Truppen Stellung bezogen haben, dürfen beide Kontrahenten eine von drei Taktiken auswählen, die den Ausgang des Scharmützels beeinflussen. Mußte man sich hier früher ausschließlich auf sein Würfelglück verlassen, haben jetzt auch Pechvögel eine Chance. Schon jetzt kann man sagen, daß Risiko über qualitativ hochwertige Grafik mit einigen unterhaltsamen Animationen verfügt. Der Sound untermalt das kriegerische Thema und baut eine stimmungsvolle Atmosphäre auf.

Flottenmanöver

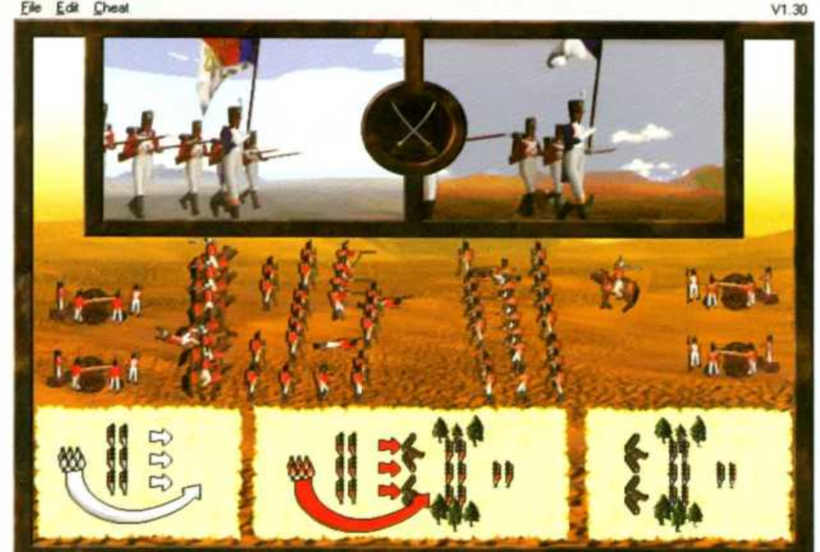
Jeder kennt es, wenn auch nicht unter diesem Namen. Für das Gesellschaftsspiel benötigt man eigentlich nur ein Stück Papier und einen Stift, auch wenn man sich im Spielwarenhandel luxuriösere Ausstattungen besorgen kann. Gemeint ist ganz einfach und banal Schiffeversenken.

Flottenmanöver orientiert sich durchaus an seiner Vorlage. Trotzdem sind die Zeiten des „C-4 ? ... Wasser!" längst vorbei. Hier wird scharf geschossen, und zwar nicht nur mit Kanonen. Sämtliche bekannten Schiffsgattungen finden in Flottenmanöver Platz. U-Boote feuern tödliche Torpedos und sind schwer aufzuspüren, Flugzeugträger schicken raketenbestückte Jets los und Kreuzer verfügen über treffsichere Cruise Missiles. Die meisten Waffenarten lassen sich durch frühzeitige Manöver abwehren. Dazu muß man allerdings erraten, mit was der Gegner im nächsten Moment angreift. Dazu haben nicht alle Waffen die gleiche





Die Armeen in jedem Land werden durch Flaggen symbolisiert (oben). Unten die gezoomte Karte.



Kämpfe können auf drei verschiedene Arten ausgefochten werden. Eine davon entspricht den Originalregeln des Brettspiels.

SFÄHIG





Eine Bohrinsel wird mit einer Cruise Missile beschossen (oben). Aufgelockert wird das Spiel durch Zwischensequenzen (rechts).

Reichweite, Treffsicherheit und Schadenswirkung.

Wie beim Brettspiel unterteilt sich das Feld in mehrere Quadrate, in denen die Schiffe versteckt sind. Allerdings kann man beim Flottenmanöver in ein Quadrat hineinzoomen, und es dürfen sich mehrere Schiffe in ein und demselben Feld befinden. Sobald eine feindliche Flotte aufgespürt wurde, eröffnet man wohlüberlegt das Feuer. Alternativ kann man auch während des Spiels auf der Karte das Quadrat wechseln. Ähnlich wie Risiko wird auch Flottenmanöver eher ein Strategie- als ein Glückspiel werden. Außerdem gibt es noch Inseln und Bohrtürme, die erobert werden können. Herausragendes Feature von Flottenmanöver sind die realistisch wirkenden Zwischensequenzen. Es wird im Detail gezeigt, wie Torpedos, Raketen oder Granaten auf dem Schiff einschlagen und es langsam untergeht.

Alexander Geltenboth

Risiko

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	8 Spieler Netz, Internet
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Hasbro
Erscheint:	Dezember ´96

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Flottenmanöver

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Spieler Netz, Internet
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Hasbro
Erscheint:	Dezember ´96

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

PROBLEME UM SIE

Echtzeit Strategie-Simulation

exzellente gerenderte SVGA-Grafiken

erstklassige Soundeffekte

4 Spieler Netzwerk-Option

komplett in Deutsch



Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppen. Kämpfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber denken Sie dran: Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!

SIND DA, ZU BESEITIGEN!

X: 0023700

y: 0028900

MISSILES LOADED

TARGET COO.:
E85,398/
N122,211





SLAGMAN'S

Destruction Derby 2 • Rennspiel

CHAOS ENGINE

Schon mit dem ersten Teil bewies Psygnosis, daß man in der Lage ist, PlayStation-Software erfolgreich für den PC zu konvertieren. Beim Nachfolger der Verschrottungs-Orgie soll natürlich alles noch schneller, größer und spektakulärer werden.



Ja wo ist denn hier... Genau! Bei zu harten Kollisionen kann Ihnen schon einmal das Vorderrad um die Ohren fliegen, was unweigerlich das Aus bedeutet.



Herumwirbelnde Teile richten kräftig Schaden an, wenn Ihr eigenes Fahrzeug davon getroffen wird.

Statt der üblichen Rundkurse werden Sie auf eine Reise durch die Kontinente geschickt. Die sieben Pisten sind länger geworden und beherbergen Abkürzungen, die selbst Profis alles abverlangen. Dafür herrscht mehr Übersicht, Unfälle sind leichter zu erkennen und Ausweichmanöver fairer einzuleiten. Kleine Gemeinheiten wie Sprungschanzen, Berg- und Talfahrten oder diverse Fahrbahnuntergründe erhöhen den Reiz des Spiels und wirken sich direkt auf das Fahrverhalten Ihres Boliden aus. Statt des unförmigen Kastens aus dem ersten Teil warten im Fahrzeugpark Jaguars, Thunderbirds, Oldmobiles und andere Nettigkeiten auf Sie, allesamt mit unterschiedlichen Fahreigenschaften versehen. Die Boliden steuern sich nicht mehr ganz so träge über die Strecken, so daß ein Fahrgefühl ähnlich dem von Sega Rally herübergebracht wird.

Massenkarambolage

Die vier spektakulären Destruction Bowls, wo bis zu vierzig Kamikazefahrer aufeinander losgelassen werden, wurden komplett neu designt. So finden Sie riesige Gräben auf einer Seite, in die Sie Ihre Gegner kalt lächelnd versenken können oder aber auch selbst auf Nimmerwiedersehen hineingeschossen werden können. Wenn Sie hier ungeschoren davonkommen wollen, müssen Sie schon gehobene Fahrkünste beweisen, zumal es die Computerfahrer durch angehobene Intelligenz-Routinen meistens genau auf die Schwachstellen Ihres Fahrzeuges abgesehen haben. Diese werden wie beim Vorgänger durch kleine Pfeile auf die Karosserie angezeigt, die spätestens nach dem dritten Rempler eines Gegners auseinanderzubrechen droht. Fahren Sie mit einer Außenansicht, können Sie die Veränderungen an Ihrem Fahrzeug selbst registrieren. Zunächst sind Beulen zu entdecken, im späteren Verlauf des Rennens kann Ihnen auch schon einmal ein Kotflügel, Reifen oder die Motorhaube um die Ohren fliegen. Schrottreife Kisten hauchen Ihr Leben mit einem Motorbrand oder einer spektakulären Explosion aus. Alle Crashes werden diesmal in Echtzeit berechnet, was nicht nur für wesentlich realistischere Verschrottungsorgien sorgt, sondern auch den Nebeneffekt beinhaltet, daß Ihr Renner durch herumfliegende Teile wirklich beschädigt werden kann. Sollte tatsächlich einmal das vorzeitige Aus drohen, können Sie sich wenigstens mit einem Besuch in der Box behelfen.

In Schönheit zugrundegehen

Technisch macht Destruction Derby 2 einen deutlich besseren Eindruck als der erste Teil. Durch Gouraud Shading wurden phantastische Lichteffekte realisiert, die durchsichtigen Scheiben geben den Blick auf den gestreßten Fahrer frei, und dazu dröhnt Ihnen einpeitschender Metal-Sound um die Ohren, der die nächste Karambolage endgültig zum Fest werden läßt. Die heißesten Szenen werden in der englischen Version vom Indy 500-Kult-Reporter Paul Page in Worte gefaßt, über eine deutsche Sprachausgabe wird noch nachgedacht. Psygnosis verspricht, daß die SVGA-Bolzerei auf Pentium-Systemen mit 25 Frames ablaufen soll. Bereits Ende November werden wir Gelegenheit haben, alle automobilen Aggressionen am heimischen Bildschirm abbauen zu können. Nicht nur den Bundesverkehrsminister sollte das freuen.

Christian Bigge



Dieser Bolide hat die Landepiste einer Sprungschanze nicht ganz so genau getroffen.

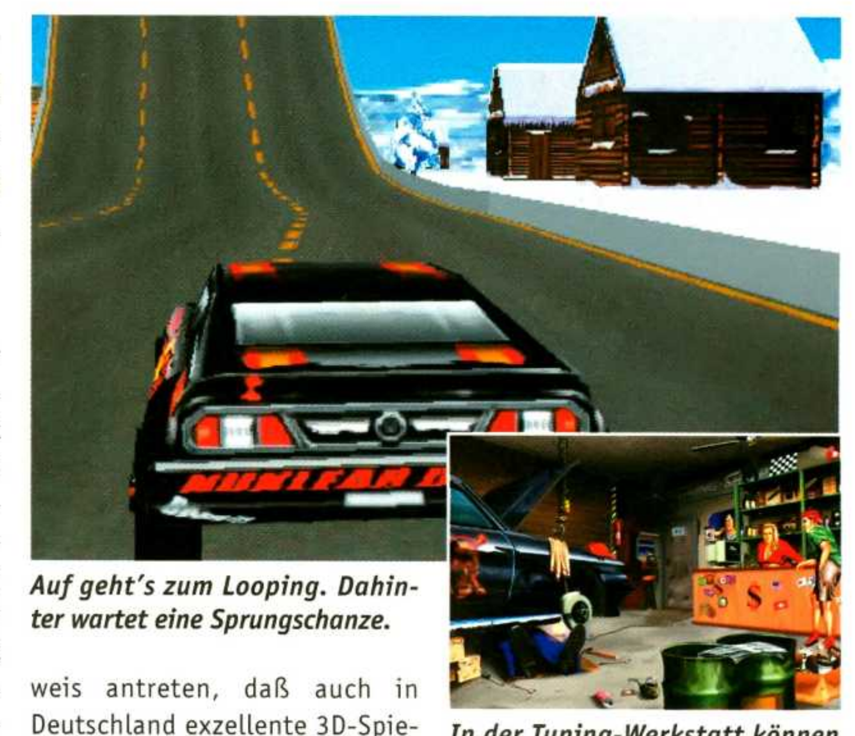
Voraussichtlich: Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SVGA, SB, CD-Audio
Multiplayer: 8 Spieler Netzwerk | Sprache: deutsch
Hersteller: Psygnosis | Erscheint: Ende November 1996
[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

H.A.V.E. A NICE DAY

Kämpfen Sie sich auch jeden Morgen durch kilometerlange Blechlawinen zur Arbeit, werden von rücksichtslosen BMWs und Mercedes Cabrios geschnitten und sinnen auf Rache? Da kommt HAND von Magic Bytes zum Abreagieren gerade richtig.

Hier sind Sie auf sieben Strecken der King of the Road und können bis zu sieben wahlweise menschlichen (via Netzwerk) oder computerisierten Gegnern das Fürchten lehren. Dazu suchen Sie sich aus drei Fahrzeugtypen den richtigen heraus, versehen ihn mit einer von 80 möglichen Lackierungen und fügen noch ein paar Nettigkeiten wie Lenkraketen oder Reifenschlitzer hinzu. Fertig ist Ihr Kampfgerät, mit dem Sie in drei Ligen zu Ruhm und Ehre gelangen können. Vorerst müssen Sie sich allerdings mit den Unwägbarkeiten der Pisten herumschlagen. Wer weiß schon genau, wie Loopings, Sprungschanzen oder Alpenpässe mit Tempo 300 optimal zu befahren sind. Erschwert wird Ihnen die Raserei auch durch diverse Fahrbahnuntergründe, gegen die heimische Kanaldeckel-Pisten wie Autobahnen anmuten. HAND verbindet ein anspruchsvolles Gameplay mit modernster Technik. Die detailreichen SVGA-Kurse werden unter Win95 selbst auf schwachen Pentiums ruckelfrei dargestellt, so daß das Spiel mit Sicherheit in der Elite-Liga der Rennspiele auf einen vorderen Platz fahren wird. Bereits im November will Magic Bytes, genau wie Blue Byte im letzten Monat, den Beweis antreten, daß auch in Deutschland exzellente 3D-Spiele entwickelt werden können.

Christian Bigge



Auf geht's zum Looping. Dahinter wartet eine Sprungschanze.

In der Tuning-Werkstatt können Sie Ihre Boliden vor jedem Rennen nach Belieben aufrüsten.

Voraussichtlich: Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SVGA, SB, CD-Audio, Audio-Chat-Option
Multiplayer: 8 Spieler Netzwerk | **Sprache:** deutsch
Hersteller: Magic Bytes | **Erscheint:** November 1996
[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

MAD TV 2

Mögen Sie das Programm von Sat1 oder Pro 7? Nein, gut, dann machen Sie mit Mad TV 2 Ihr eigenes Programm. Sputen Sie sich und gehen Sie nicht bankrott. Los!

Die neue Version des Klassikers bietet alles, was Sie auch schon beim Vorgänger geliebt haben - und natürlich noch viel mehr. Als Programmdirektor eines kleinen Privatsenders sind Sie für vernünftige Quoten verantwortlich. Um sich gegen die zwei zeitgleich agierenden Gegner (wahlweise vom Computer oder von Freunden im Netzwerk gesteuert) durchzusetzen, ist ein abwechslungsreiches Programm ganz hilfreich. Sie müssen sich also beim Filmhändler Blockbuster kaufen, eigene Serien produzieren oder die Exklusivrechte an Live-Ereignissen sichern. Die SVGA-Welt bei Mad TV 2 ist diesmal dreidimensional. Sie laufen durch eine Kleinstadt zu abgefahrenen Locations wie Monster Shops oder Headhuntern, um sich Ihre Utensilien zu besorgen. Das wirkt zwar auf den ersten Blick etwas unübersichtlich, nach einiger Zeit finden Sie sich aber sehr gut zurecht. Bei der Programmplanung hilft der PDA (Personal Digital Assistant), alle relevanten Infos finden Sie im unteren Drittel des Bildschirms. Schon Anfang November können Fernsehsüchtige Ihrer Lust frönen und den Herren Kogel und Kirch zeigen, was eine Harke ist.

Christian Bigge



Die Welt von Mad TV 2 ist jetzt dreidimensional und durch Animationen verschönert worden.



Über den PDA können Sie für fünf Tage im voraus das Programm planen, unten erhalten Sie alle relevanten Senderinformationen.

Voraussichtlich: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA, SB, General Midi, CD-Audio
Multiplayer: 3 Spieler Netzwerk | **Sprache:** deutsch
Hersteller: Greenwood | **Erscheint:** Anfang November
[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [X] Wirtschaft



Farbenfrohe Explosionen und detaillierte Grafik zeichnen Dominion schon jetzt unter den anderen Echtzeit-Strategiespielen aus.



Die Scorps haben riesige, sechsbeinige Kriegsmaschinen, die natürlich Skorpionen ähnlich sehen. Oben steht auch ein Panzerturm.

Dominion

GRIFF NACH DEN STERNEN

Jeder zweite Softwarehersteller wirft aufgrund des enormen Erfolgs des Genres ein Echtzeit-Strategiespiel auf den Markt. Alle haben ein und dasselbe Ziel: Command & Conquer oder Warcraft 2 zu überflügeln. Den nächsten Versuch startet 7th Level mit Dominion.

Am besten kann man natürlich Überlegenheit durch Fakten beweisen. Dominion bietet gerenderte SVGA-Grafik bis hin zu einer Auflösung von 1.200 x 1.024 in 256 Farben und ist damit allen anderen Echtzeit-Strategiespielen technisch weit überlegen. Erste animierte Grafiken sehen schon jetzt phantastisch aus. Besonders Explosionen wurden extrem realistisch umgesetzt. Wenn der Sound in der fertigen Vollversion eine ähnliche Qualität erreicht, darf man sich schon jetzt auf ein technisch spektakuläres Spiel freuen. Dominion soll auf alle Fälle CD-Audio-Tracks enthalten.

Fakten

Die Hintergrundgeschichte entspricht dem 7th Level-Spiel G-Nome. Menschen, Scorps, Darkens und Mercenaries lebten bis vor kurzem in einer friedlichen Koexistenz. Wertvolle Mineralienfunde im neuen Phygos-Sternensystem sorgen jedoch bald für kleinere Auseinandersetzungen und führen schließlich zu dem üblichen Krieg um Ressourcen. Nachdem jede Rasse über individuelle Technologien verfügt, kann Dominion mehr unterschiedliche Einheiten als jedes andere Echtzeit-Strategiespiel vorweisen. Dazu gehören riesige Kampfroboter, Infanteristen und zahlreiche Gebäude. Insgesamt soll es 25 Missionen mit einem langsam aber stetig steigenden Schwierigkeitsgrad geben. Wenn Dominion wirklich zu dem Hit werden sollte, wie es jetzt schon den Anschein hat, so wird es wie bei Warcraft 2 in kürzester Zeit massenweise selbstkreierte Missionen geben.





Die größeren Kampfmaschinen können auch jede Menge einstecken (ganz oben). Eine Gruppe von Einheiten hat gerade ein Gebäude zerstört (oben).

Leveleditor

Wer nach den beigelegten Missionen immer noch weiterspielen will, kann seine eigenen Levels entwerfen. Ähnlich dem Warcraft 2-Editor sollen sich Startkonditionen und Karten frei bestimmen lassen. Diese Karten können natürlich auch in Multiplayer-Spielen verwendet werden. Bis zu acht Spieler können sich im Netzwerk eine Schlacht liefern. Dominion verspricht ein komplexes, aber durchdachtes Spiel zu werden, das keine spieltechnischen Fehler wie Warcraft 2 oder Command & Conquer 2 enthält. Um einen einfachen Einstieg zu gewährleisten, soll das Programm außerdem ein nützliches Tutorial enthalten, das die Anforderungen an den Spieler langsam steigert. Wenn Dominion nun auch noch eine interessante Story und abwechslungsreiche Missionen vorweisen kann, wird es sich bestimmt bei den Spitzenprodukten im Genre einreihen.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA bis zu 1.200 x 1.024, CD-Audio		
Multiplayer:	8 Spiel., Netz., Modem	Sprache:	deutsch
Hersteller:	7th Level	Erscheint:	November 1996

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Herausragende Fähigkeiten im Bereich der 3D-Visualisierung darf man den Timelapse-Entwicklern ohne weiteres bescheinigen. Die grafische Qualität der Bilder sucht jedenfalls ihresgleichen.



Der Zutritt zur phantastischen Welt von Atlantis via Zeittor wird erst nach dem Besuch anderer Kulturen freigegeben. Dort werden sich auch die letzten Hinweise auf das Verbleiben von Prof. Nichols finden.

Timelapse • Adventure

MYSTISCH

Daß erfolgreiche Spielkonzepte Nachahmer finden, ist verständlich. Selten jedoch erreichen pure Kopien Qualität und Atmosphäre des Vorbilds. Oftmals fehlt es einfach an Innovationen und Gameplay-Verständnis. GTEs Timelapse versucht sich an einer Mischung aus Myst, Indiana Jones und Das Rätsel des Master Lu. Die Zutaten könnten also stimmen.



Die Öllampe muß mit dem Zündholz per Hand angesteckt werden.



Die Osterinseln sind der Ausgangspunkt des Zeit-Abenteuers.



Inschriften auf Pharaonengräbern müssen entziffert werden.

Professor Nichols hat eine Passion. Er ist von einer kulturellen Verbindung antiker Zivilisationen überzeugt. Im Laufe seiner archäologischen Tätigkeiten stieß er auf immer mehr verblüffende Parallelen in Architektur, Sprache, Mathematik und Wirtschaftssystem zwischen Ägyptern, Mayas, Anasazi, den Ureinwohnern der Osterinseln, und dem legendären Atlantis. Diese Verbindung zu finden ist sein erklärtes Lebensziel. Ein Schamane der Osterinseln zeigt ihm kurz vor seinem Tod den Weg zur größten archäologischen Sensation der Weltgeschichte, ein Zeittor. Als Assistent des Professors erhält der Spieler Nachricht über den Fund und soll seinem Chef unverzüglich nachreisen. Doch Nichols kann nicht warten und schreitet vor Ihrem Eintreffen durch das Zeittor. Ist es die kulturelle Verbindung, nach der er so lange gesucht hat? Nachdem der Spieler vor Ort eingetroffen ist, muß man sich zunächst auf die Suche nach dem Zeittor machen und dem Professor folgen. Mittels der geheimnisvollen Pforte können die verlorenen Zivilisationen besucht werden. Nur eines ist seltsam.

Puzzlestark

Der Zutritt zu Atlantis ist verwehrt, und in der Zeit, in der man in Ägypten oder Mittelamerika landet, ist der Untergang der jeweiligen Kultur schon in vollem Gange. Und man wird beobachtet... In bildschönen, aber spärlich animierten SVGA-Standbildern besucht man die faszinierenden Welten der Vergangenheit. Über 50 Puzzles müssen im Verlauf der kulturellen Zeitreise gelöst werden, bis das Geheimnis um Atlantis und seine Verwicklungen in die Menschheitsgeschichte gelöst sind. Die Aufgaben sind zumeist Logik- und Kombinationsrätsel, die mit archaischen Artefakten, Inschriften und Wandmalereien in Szene gesetzt sind. Praktisch ist ein Fotoapparat im Inventar, mit dem überall Aufnahmen gemacht werden können, um sie an anderer Stelle zur Lösung eines Rätsels parat zu haben. Navigiert wird in Timelapse schrittweise mit der Maus, wobei die zur Verfügung stehenden Richtungen über Pfeilsymbole kenntlich gemacht sind. Zwar ist dadurch die Bewegungsfreiheit eingeschränkt, aber die Timelapse-Welten sind von enormer Größe. Die eigentliche Stärke von Timelapse aber scheint in den komplexen Puzzles zu liegen, die auch Adventure-Profis richtig fordern.

Christian Müller

Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	GTE	Erscheint:	November 1996

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

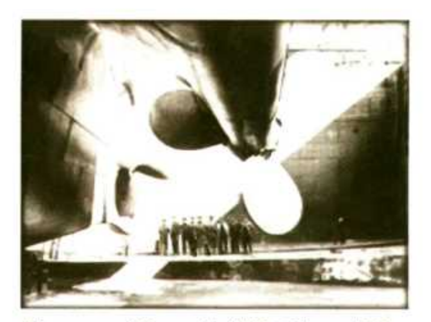
Titanic • Adventure

EINE LEGENDE

In vier Jahren gebaut, vier Tage lang auf See, in vier Stunden gesunken. Kürzer kann man das tragische Schicksal der Titanic nicht zusammenfassen. GTE läßt in seinem gleichnamigen Adventure die Zeit der Jahrhundertwende und den legendären Luxusliner wieder aufleben.



Der Rauchsalon der ersten Klasse. Teppiche, Glasfenster und Mobiliar erstrahlen in neuem Glanz. Das gesamte Interieur der Titanic bestand aus erlesenen Materialien.



Ein gewaltiges Schiff. Die seitlichen Antriebsschrauben maßen 7,6 Meter im Durchmesser. Im Hintergrund die Werftarbeiter.

Über zwei Jahre begaben sich die Mitarbeiter des Entwicklerteams Cyberflix auf Recherche und bauten das vom Pech verfolgte Schmuckstück der White Star-Reederei bis ins kleinste Detail in 3D-Programmen nach. Schließlich renderten SGI-Workstations rund um die Uhr, um die Titanic im PC wiederauferstehen zu lassen. Das Ergebnis ist in Sachen Detailgenauigkeit und -fülle durchaus beeindruckend und faszinierend. So beinhaltet das Programmpaket Titanic nicht nur das Adventure-Spiel, sondern bietet darüber hinaus die Möglichkeit, in einer illustrierten Datenbank die Geschichte des Schiffes, der Passagiere und der tragischen Ereignisse nachzulesen. Eine witzige Idee ist, sich frei auf dem riesigen Luxusliner umzusehen und sich dabei von sog. Tour-Guides seine Besonderheiten erklären zu lassen. Zusätzliche Tour-Guides dürfen über GTEs Homepage aus dem Internet geholt werden.

Wettlauf gegen die Zeit

Im Adventure-Spiel erlebt man den monströsen Luxusliner in der Rolle eines britischen Agenten. Der Secret Service hat ihn auf die transatlantische Passage geschickt, um ein unbezahlbares Geheimdokument aufzufinden und in Sicherheit zu bringen. Schritt für Schritt durchstreift man das Schiff, kann an Knotenpunkten 360°-Bewegungen vollführen und mit 25 Personen interagieren. Alle Charaktere sind zwar als animierte Realbilder eingebaut, aber nicht als Videos in die gerenderten Szenen eingeblendet. Im weiteren Verlauf verwickelt man sich an Bord in ein Intrigennetz, das mit dem ursprünglichen Auftrag nur noch wenig gemein hat. Und dann plötzlich, in der Nacht zum 14. April 1912, kommt es auch noch zu einem Zusammenstoß mit einem Eisberg... Während man sich bis dahin alles in Ruhe ansehen konnte, tickt ab sofort die Uhr (in Echtzeit). Knapp vier Stunden bleiben Zeit, die Verwicklungen aufzulösen, seinen Auftrag zu erfüllen und natürlich die eigene Haut zu retten.

Christian Müller





Wie beeindruckend die große Haupttreppe der Titanic gewesen sein muß, zeigt die bis ins kleinste Detail gestaltete Nachbildung. Die originalen Schwarzweißaufnahmen lassen die Schönheit der Innenausbaus der Titanic nur erahnen.

DIE R.M.S. TITANIC

1908 wurde im irischen Belfast mit dem Bau der Titanic begonnen. Im Mai 1911 erfolgte der erfolgreiche Stapellauf des Schiffsrumpfes, aber erst im März des Folgejahres wurde der aufwendige Innenausbau komplettiert. Die R.M.S. Titanic ist bis heute das größte jemals gebaute Passagierschiff.

Länge:	268 Meter
Höhe	28 Meter
Decks:	9
Passagiere:	1.324
Crew:	899
Antrieb:	2x4 Zylinder Motor mit je 30.000 PS
Schrauben:	Mittelschraube 5,3 Meter, Seitenschrauben 7,6 Meter
Heizöfen:	29
Masse:	46.328 Bruttoregistertonnen
Rettungsboote:	20
Geschwindigkeit:	23 Knoten = 42,5 km/h

Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	GTE	Erscheint:	November 1996

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

PC-Games

PC-Games	CD
3 Skulls of the Toltecs (dt.)	89,99
3D Pinball 2: Creep Night (dt.) *	69,99
Absolute Pinball	59,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	49,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Air Warrior 2 (dt.) *	89,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	69,99
American Dream (dt.) *	**69,99**
Ancient Empires (dt.)	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Auf der Suche nach dem ultim. Mix	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Baku Baku Animal (dt.) *	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2 *	**59,99**
Blood & Magic *	79,99
Boong!? (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.) *	59,99
Bubble Bobble *	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.) *	75,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Close Combat	69,99
Cluedo *	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) *	89,99
C&C Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C: Alarmstufe Rot (dt.) *	89,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures (dt.) *	**59,99**
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis	79,99
Daytona USA *	79,99
Deadly Games (US-Import)	109,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld	89,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destiny (dt.) *	79,99
Destruction Derby 2 *	79,99
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99
Die gr. Schlacht in Gettysburg *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.) *	29,99
Discworld 2 (dt.) *	89,99
Down in the Dumps (dt.) *	**79,99**
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99

PC-Games	CD
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2	79,99
Fable (dt.)	**69,99**
Fantasy General (dt.)	69,99
FIFA Soccer '97 (dt.) *	79,99
Flottenmanöver *	79,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formel 1 *	79,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine (dt.)	69,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Greg Norman U.C. Golf	49,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse – Die Expedition (dt.)	39,99
Hardline (dt.)	**69,99**
Harpoon '97 (dt.) *	89,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	79,99
Hugo 4 *	69,99
Hunter Hunted (dt.) *	79,99
Hyperblade (dt.) *	89,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Krazy Ivan (Win 95) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Leisure Suit Larry 7 *	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martian Chronicles *	59,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	**89,99**
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Megarace 2 (dt.)	59,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.) *	89,99
Moto X *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.) *	109,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Mutation of J.B. (dt.)	39,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2 *	79,99
NBA Live 97 (dt.) *	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.) *	75,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Soccer	69,99
Orion Burger *	79,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
Panzer Dragoon *	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Police Quest Compilation	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	**89,99**
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.) *	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum *	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95) *	79,99
Road Rash	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Scorched Planet *	69,99
Sega Rally *	79,99
Shannara (dt.)	79,99

PC-Games	CD
Shattered Steel *	69,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copter (Win 95) *	79,99
Sim Park *	**79,99**
Sonic CD *	59,99
Soul Hunt (dt.)	69,99
Space Academy *	79,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
S.T.O.R.M. (dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	79,99
Synnergist	69,99
Terminator: Skynet *	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Time Paradox *	79,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Tomb Raider *	**69,99**
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.)	49,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.) *	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Wipeout 2097 *	79,99
Worms Special Edition (dt.) *	69,99
WWF In Your House *	69,99
X-Car *	79,99
Yatzee *	39,99
Z (dt.)	69,99
Z – Director's Cut	19,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War	29,99
3D Ultra Pinball	**39,99**
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	49,99
Albion (dt.)	29,99
Amerika *	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
A-Train *	19,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Meister (dt.) *	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eishockey Manager	19,99
Euro Stars '96: *Fifa Soccer, Anstoss, Premier Manager, Kick Off 3 Euro*	39,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
F-14 Fleet Defender (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Grand Prix	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.) *	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing 2	35,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden	**19,99**
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.) *	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	**19,99**
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Shivers (dt.) *	19,99
Sim Farm *	19,99
Sim Isle (dt.)	39,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Stonekeep (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tilt *	**19,99**
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Catz - die Pausenkatze (dt.) *	**29,99**
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten *	69,99
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS AutoRoute Expr. Deutschland	69,99
MS LexiROM (dt.)	**299,99**
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	79,99

Lernsoftware

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	**79,99**
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

Multimedia-Zubehör	
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi Wingman Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	**179,99**
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher	
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
Shannara	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
The Dig	14,80
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Kaufvideos (VHS)	
Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	**9,99**
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Last Action Hero	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
Star Trek – 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing	89,99
BLAM! Machinehead	99,99
Crash Bandicoot *	**109,99**
Formel 1	99,99
Myst *	89,99
PGA Tour Golf 97	89,99
Return Fire	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Fan-Shop	
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



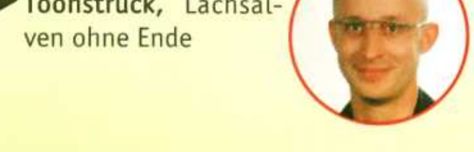
Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Media Point
Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



DIE REDAKTION



Christian „Zeitgeist" Müller

Action - Adventure - Flugsimulation - Interaktiver Film

Begeistert sich diesen Monat für:

- **Tomb Raider,** tolle Frau, tolle Action
- **Privateer - The Darkening,** Erin Roberts zeigt seinem Bruder, wie's geht.
- **Toonstruck,** Lachsalven ohne Ende



Christian „Borussia" Bigge

Rennspiel - Sport - Wirtschaftssimulation

Spielt diesen Monat am liebsten:

- **NHL 97,** besser geht's nicht.
- **Death Rally,** weil ganz klein auch ganz fein sein kann
- **Privateer - The Darkening,** nur noch eine Filmsequenz...



Alexander „der Nette" Geltenpoth

Rollenspiel - Strategie

Brütet diesen Monat über:

- **M.A.X.,** endlich ein perfektes Strategiespiel?
- **C&C 2,** neue Folge, neuer Spielspaß
- **Daggerfall,** endlich wieder ein Rollenspiel

Ebenfalls im temporären Einsatz und stets auf der Suche nach neuen Rekorden und Highscores:

Steffen Dralle, Duisburg
....................................Strategie und Sport

Raymond Kook, Appen
................Strategie, Adventures, Rollenspiele, Sims

Thomas Lorenz, Fernwald
....Adventures

Christian Lück, Wuppertal
..............3D-Action, Adventures, Rollenspiele, Sport

Klaus Vill, Augsburg
............................Action, Strategie, Adventures

TIPS & TRICKS PROFIS



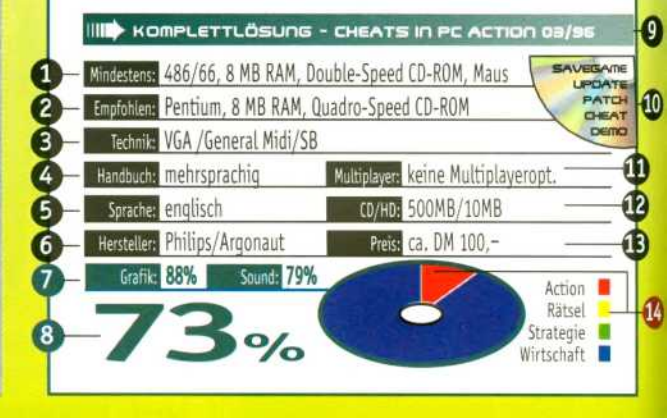
Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

DAS TESTURTEIL

Sie dürfen auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte

1. Hardware-Mindestanforderungen laut Hersteller
2. Hardware-Empfehlung der Redaktion
3. Bild- und Tonausgabe
4. Sprache Anleitung
5. Sprache Spiel
6. Hersteller
7. Bild- und Tonqualität
8. Gesamtwertung: Grafik, Sound, Motivation, Bedienung, Spielspaß
9. Hinweis auf andere Inhalte
10. Demo, Update, Tools, Cheats, Patch, Savegame auf CD
11. Mehrspieler-Optionen
12. Datenmenge CD-ROM und Platzbedarf Festplatte
13. Empfohlener Verkaufspreis des Herstellers
14. Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Action-Elemente und Puzzledichte)



DER BACK-KATALOG - EIN RÜCKBLICK

Schleichfahrt - 86%



Blue Bytes Unterwasser-Epos entwickelt eine derartige Atmosphäre und Motivation, daß man es eigentlich in einem Zug durchspielen muß. Problematisch wird es da nur mit dem Schlafbedürfnis, denn auch bei zielsicherem Joystick-Handwerk sitzt man bei den Ausmaßen der Missionen und Dialoge gut und gerne 30 Stunden vor dem Monitor. Schleichfahrt darf man jedenfalls bescheinigen, eines der technisch beeindruckendsten und spannendsten Spiele zu sein, die je in Deutschland programmiert wurden. Wir hoffen auf eine Fortsetzung.

Meridian 59 - 80%



„Nachdem Eglareth endlich den Rang eines Schwertmeisters erreicht hat, wendet er sich nun dem Tempel des Kriegsgottes Kraanan zu. Außerdem ist er einer Gilde beigetreten, der „Legion of Shadows". Von nun an durchstreift er Meridian an der Seite seiner Freunde: dem ehrenvollen Krieger Khazad, dem listigen Magier Sulfur und vielen anderen. Zusammen erfüllen sie Aufträge, erschlagen zahlreiche Monster und erforschen das Land..." Es ist nicht leicht, dem Bann eines Online-Rollenspiels vom Kaliber Meridians zu entgehen!

NHL 97 - 93%



Einer geht noch, einer geht noch rein! Nie machte es mehr Spaß, zu irgendeinem Spiel Tips & Tricks zu erstellen. Kollegen mußten herhalten und durften eine Schlappe nach der anderen einstecken, um die hinterhältigsten Taktiken und Strategien herauszufiltern. Keine Frage, an NHL 97 kommt so leicht kein Sportspiel heran, leider auch nicht FIFA 97. Gespannt sein darf man jetzt auf NBA Live 97, da sich bereits der Vorgänger durch brillante Spielbarkeit auszeichnete. Bis dahin wird weiterhin der Puck regieren.

Die Spielspaßwertung in Worten

bis 9%	Uuh! Völlig indiskutabel.
10%-19%	Schwach! Große Mängel.
20%-29%	Dürftig! Landet schnell in der Ecke.
30%-39%	Traurig! Mehr Frust als Freude.
40%-49%	Schade! Hätte etwas werden können.
50%-59%	O.K! Akzeptable Ansätze.
60%-69%	Gut! Für Genre-Fans.
70%-79%	Prima! Spielvergnügen für viele.
80%-89%	Klasse! Garantierter Spielspaß.
über 90%	Unbedingt kaufen! Kann man immer wieder spielen.

Die Goldene CD-ROM



Bemerkenswerte Spiele bekommen von uns die Goldene PC Action CD-ROM verliehen. Sie ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird in einstimmigem Redaktionsurteil verteilt. Solche Spiele zeichnen sich durch unerreichten Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Eigenschaften aus. Mit einem Wort: Hier können Sie bedenkenlos zugreifen.

INHALT SPIELETEST



Tomb Raider • Action-Adventure

AMAZONE

PC ACTION GOLD

Wann hat es denn das schon einmal gegeben? Eine junge hübsche Amazone als Schießeisen-schwingende Spiele-Heldin? Aber auch in anderer Hinsicht erweist sich Core Designs Tomb Raider als bemerkenswertes Ergebnis in Sachen Game-Design.

PERSÖNLICHE DATEN

Name CROFT
Vorname LARA
geboren am 25. DEZEMBER 1969
Größe 1.75 m
Augenfarbe REHBRAUN
Haarfarbe KASTANIENROT
Beruf ARCHÄOLOGIN, PROFESSIONELLE ABENTEUERIN
Waffenschein FÜR AUTOMATIKPISTOLE UZI, SCHROTFLINTE

Um eines gleich vorwegzunehmen: Bislang fiel die 1988 gegründete englische Spiele-Schmiede Core Design nicht gerade durch besonders erfolgreiche PC-Spiele auf. Am bekanntesten dürften das Wikinger-Action-Adventure Heimdall (1992) und der 3D-Heli-Shooter Thunderhawk 2 (1995) sein. Ansonsten machte sich Core Design in erster Linie eine Namen unter den Videospielern. Um so erstaunlicher, daß die Engländer jetzt mit Tomb Raider in der PC-Welt so richtig für Furore sorgen.

Was ist so besonders an Lara Crofts 3D-Abenteuern? Nun, was man hier erlebt, ist die Verschmelzung verschiedener Genres, die sich in gleichen Teilen zu etwas Neuem zusammenfügen. Tomb Raider fordert Geschicklichkeit, Kombinationsvermögen und eine gute Spürnase, bietet auf der anderen Seite Action-, Adventure- sowie Denkspielelemente.

Die Verwendung dieser Spielelemente in einer modernen 3D-Grafik-Engine ist die eigentliche Innovation. Das mag für den einen oder anderen wie eine vorweggenommene Lobeshymne klingen, doch auch Tomb Raider hat seine Schwächen. Die liegen aber mehr im technischen Bereich. Dazu später mehr. Was bleibt ist der innovative Ansatz und eine trotzdem ungebremste Anziehungskraft.

Miss Indiana Jones läßt bitten

Die smarte Lady Lara Croft ist Archäologin und eine professionelle Abenteurerin, damit darf sie als weibliches Pandent zu Indiana Jo-

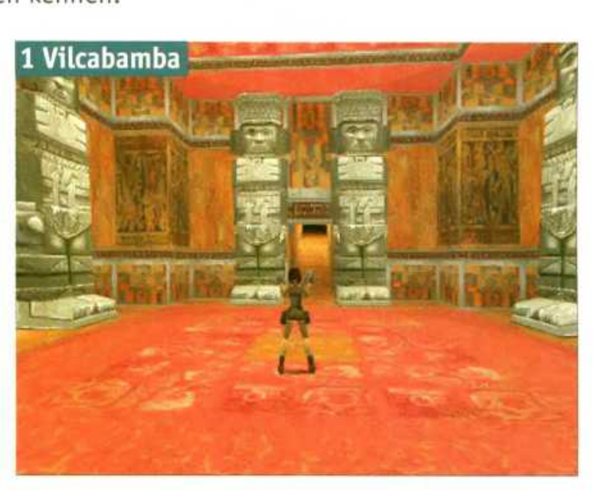




Ein typisches Tomb Raider-Puzzle: Bringt man die fünf Schalter in die richtige Position, öffnen sich andernorts Türen (links). Zum Betätigen eines Schalters muß man dem Geschehen den Rücken kehren, eine schnelle Rolle beseitigt die kurzzeitige Gefahr.

WELTENBUMMLERIN

Drei untergegangene Zivilisationen und das sagenumwobene Atlantis bilden die Szenarien für Tomb Raider. Dabei lernt Lara vor allem den Erfindungsreichtum und die Baukunst der Altvorderen kennen.



1 Vilcabamba

Eine verloren geglaubte Inkastadt, wahrscheinlich die letzte Bastion der Inkas gegen die Spanier. Hier geht es noch moderat zu. Wenige waghalsige Sprünge, übersichtliches Leveldesign und relativ leicht überwindbare Gegner.



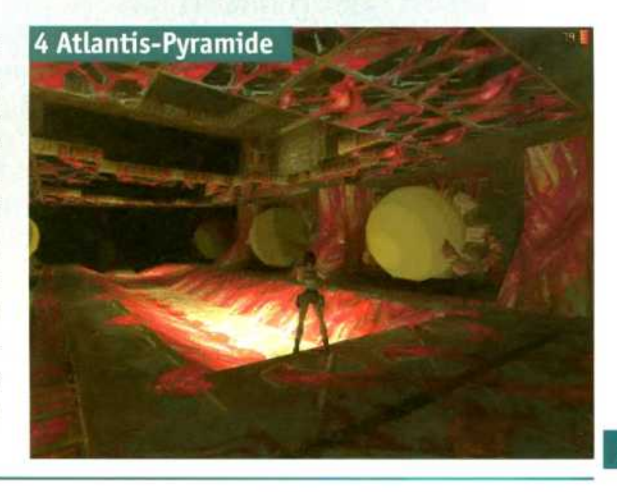
2 Labyrinth

Klöster und Katakomben im griechisch-römischen Stil. Deutlich ansteigender Schwierigkeitsgrad. Kniffflige Aufgaben („wie komme ich auf diese Plattform?"), viel Unterwasser-Einsätze, flinke Untiere und erste Fallen.



3 Ägypten

Das altägyptische Szenario spielt in einer Ruine, die auf den Überresten eines Außenpostens von Atlantis errichtet wurde. Viele Schalter, verschiebbare Blöcke und Schlösser. Außerdem richtig gefährliche Bestien.



4 Atlantis-Pyramide

In diesem Wirrwarr von Gängen, Geheimtüren und Fallen bricht die Hölle los. An diesem unheilvollen Ort offenbart sich das Atlantis-Geheimnis. Mit den tödlichen Monster-Kreaturen ist aber auch nicht zu spaßen.

nes gelten. Jüngstens hatte sie während einer Himalaya-Reise einen vier Meter großen Yeti einfangen können. Nach ihrer Rückkehr in die Zivilisation erhält sie Besuch von Jaqueline Natla, einer mysteriösen Geschäftsfrau. Natla bietet ihr einen Job an. Lara soll in Peru ein geheimnisvolles Artefakt im Grab des Qualopec aufspüren. Auf ihrer Suche findet sie eines der drei Stücke des zerbrochenen Atlantis-Scion, eines Talismans von unvorstellbarer Macht. Als Lara das Fragment in ihrem Besitz hat, wird sie plötzlich von Natlas Häschern gejagt. Und während sie noch überlegt, weshalb ihre Auftraggeberin ihr nachstellen läßt, entdeckt Lara ein sagenhaftes Geheimnis, das in eine Zeit weit jenseits menschlicher Aufzeichnungen zurückreicht. Der tragische Untergang des legendären Atlantis und das über die Welt hereinbrechende Chaos werden offenbar.

Dynamische Kamera und Animation

Um hinter das Atlantis-Mysterium zu kommen und Tomb Raider zu Ende zu spielen, sollten Sie mindestens 25 Stunden Spielzeit und ausreichend Nerven zur Verfügung haben. Die archäologische Abenteuerreise führt über 15 Levels, die sich auf vier unterschiedliche Szenarien verteilen (siehe auch Kasten Weltenbummlerin). Es ist weniger die Spannung der Geschichte, die an den Monitor fesselt, sondern die ausgefallen präsentierten Bilder. Gesteuert wird Lara aus der Sicht einer dritten Person und erinnert damit an EAs Fade to Black. Allerdings verwendet Core Design ein sogenanntes „Cinematic Kamera-System", das die sich bewegende Spielfigur aus unterschiedlichen Perspektiven verfolgt. Der Blickwinkel ist dabei abhängig von der Umgebung. Steht Lara beispielsweise in der Ecke eines Raumes, ist die Perspektive fast frontal zu ihr ausgerichtet, geht sie in die Mitte des Raumes, schwenkt die Kamera um sie herum, bis sie in ihrem Rücken zu stehen kommt. Das ist die normale Spielansicht. Bei besonderen Bewegungen zoomt die Kamera zudem hin und her, behält die

BEWEGUNGSKÜNSTLERIN

Ganz bewußt hat man auf das zur Zeit ja besonders angesagte Motion-Capture-Verfahren verzichtet. Um Lara Croft zu animieren, griff Core Design auf die traditionelle „Key-Frame"-Technik zurück. Damit kann z. B. der Übergang unterschiedlicher Bewegungsabläufe viel feiner abgestimmt werden, so daß z. B. das Stoppen aus vollem Lauf in ein langsames Gehen flüssig animiert bleibt. Wir haben hier eine kleine Auswahl der geschmeidigen und teils akrobatischen Moves aufgeführt. Im Spiel werden Ihnen über 20 davon begegnen. Insgesamt 2.000 Animationsphasen wurden alleine für Lara entworfen.


Ziehen

Schieben


Salto rückwärts


Landung


Gehen


Hochziehen


Laufen


Hangeln


Sprung


Tauchen

CLIPPING-PROBLEME



Ein typisches Problem bei der Programmierung von 3D-Grafik-Engines tritt bei Tomb Raider leider besonders deutlich zutage: die sog. Clipping-Probleme. Dabei handelt es sich um auftretende Darstellungsfehler von Polygonkörpern, die ja bekanntermaßen in einem X-, Y-, Z-Koordinatensystem über Vektoren definiert werden. In der dreidimensionalen Darstellung eines Würfels beispielsweise wird immer mindestens eine seiner Ecken nicht zu sehen sein, ganz gleich aus welchem Winkel man ihn betrachtet. Bei der Drehung des Würfels muß also in Echtzeit mitberechnet werden, welche Punkte oder Vektoren von im Vordergrund liegenden Flächen verdeckt werden und welche sichtbar sind. Nun ist ein sechsflächiges Objekt wie ein Würfel ein sehr simpler 3D-Körper. Betrachtet man den durchgehend komplexen Aufbau der Tomb Raider-Levels, standen die Programmierer vor wesentlich größeren Problemen zu beschreiben, welcher Punkt aus welchem Blickwinkel unsichtbar bleiben muß. Sich bewegende Polygonkörper wie der Spielcharakter oder Gegner erschweren dies zusätzlich. Eine exakte Definition des Clippings ist zwar durchaus möglich, hätte aber einen enormen Aufwand bedeutet und, was viel schwerer wiegt, die Geschwindigkeit der 3D-Engine deutlich beeinträchtigt.

GEGNER-GALERIE

Obwohl sie nicht die Hauptrolle in Tomb Raider spielen, sollen die zahlreichen und ebenfalls elegant in Szene gesetzten Bestien und Bösewichte nicht unerwähnt bleiben. Nachfolgend nur ein Viertel der Gegner-Galerie, die Ihnen im Verlauf des kniffligen Abenteuers nach dem Leben trachten.



VERGLEICH

Einem echten Vergleich kann sich Tomb Raider durch seine Neuartigkeit gar nicht stellen. Descent 2, Cybermage und TFS sind deutlich actionlastiger und Crusader verfügt über keine 3D-Engine. Dennoch bietet Core Designs jüngstes Kind derart viel Spielspaß, daß es sich in dieser Skala ganz oben behaupten kann.

Tomb Raider	87%
Descent 2	86% (abgewertet)
Cybermage	85% (abgewertet)
Crusader: No Regret	84%
Terminator Future Shock	83%



Einer der tödlichen Gegner im Atlantis-Level. Hier hat er Lara schon in seinen Klauen (links).





Im Trainingslevel in Lara Crofts Villa kann man sich mit allen wichtigen Moves und der Tastatursteuerung vertraut machen.

Spielfigur aber immer im Mittelpunkt. Und besondere Bewegungen hat Core Designs extravaganter Spielcharakter wirklich drauf. Über 20 verschiedene Moves vollführt Lara Croft in fast schon akrobatischer Manier (siehe auch Kasten Bewegungskünstlerin), und dabei handelt es sich nur um die im Handbuch dokumentierten. Wie uns Core Design versicherte, verstecken sich weitere Special Moves. Auf den ersten Blick mag die Tastatursteuerung als einzig angebotene Option manchen abschrecken, doch selbst mit der Default-Einstellung läßt sie sich innerhalb kurzer Zeit perfekt beherrschen.

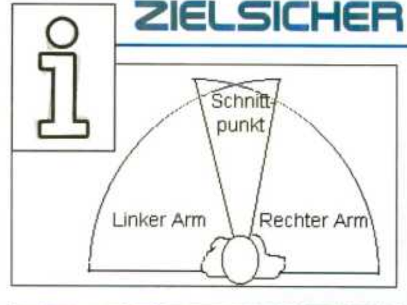
Tastaturbeherrschung aus dem Effeff

Bei Tomb Raider muß das auch A und O sein. Zum einen erfordert der verschachtelte Levelaufbau mit seinen Plattformen, Rutschbahnen und Kletterpartien viel Geschicklichkeit und zum anderen kann das echtzeitberechnete 3D-Spiel bei einem flüssigen Bewegungsablauf seinen ganzen Charme ausspielen. Auch bei den in Maßen (und nicht in Massen) auftretenden Gegnern ist Reaktion und Übersicht oberstes Gebot. Um den Spieler langsam an die Steuerungseigenheiten heranzuführen, kann man sich in einem Trainingslevel (Laras Villa gleicht einem pompösen Fitness-Parcours) mit den grundlegenden Moves bekanntmachen. Die Richtung wird mit den Cursortasten vorgegeben, Aktionen wie Springen, Greifen, Schwimmen oder langsames Gehen werden über die Shift-, Strg- und Alt-Taste eingeleitet. Ein kurzer Druck auf Space, und Lara zückt die gerade aktivierte Waffe, die auch während Sprüngen und Salti abgefeuert werden kann (siehe auch Kasten Zielsicher). Bei Escape steht sofort das Hauptmenü und Inventar zur Verfügung. Hier kann u. a. jederzeit gespeichert werden, daneben werden Waffen, Erste Hilfe-Pakete oder zu benutzende Gegenstände ausgewählt. Interessant gelöst ist die Möglichkeit, sich die jeweilige Umgebung im Level zu betrachten. Bei gedrückter 0-Taste des Ziffernblocks darf man sich über die Pfeiltasten umsehen, um beispielsweise Entfernungen und Höhenverhältnisse besser einschätzen zu können oder auch nur um die nächste Ecke zu lugen. Mit ein wenig Übung läßt man „seine" Lara so immer Herrin der Lage sein und verliert selten den Überblick. Den braucht man aber auch, denn viele Bereiche in Tomb Raiders Hallen, Katakomben, Höhlen, Schluchten und Wasserläufen sind so verzwickt gebaut, daß man leicht einmal einen wichtigen Felsvorsprung oder eine höherliegende Öffnung verpaßt.

Wo Licht ist...

Womit wir bei einer der unschönen Seiten sind. Leider passiert es sehr oft, daß auftretende Clipping-Fehler (siehe auch Kasten Clipping-Probleme) gerade diese Übersicht

ZIELSICHER

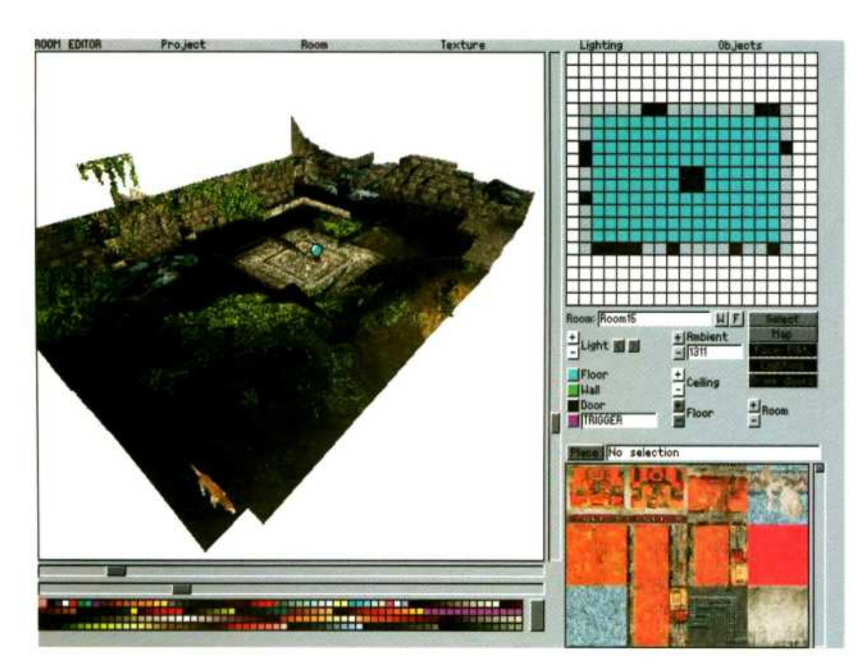


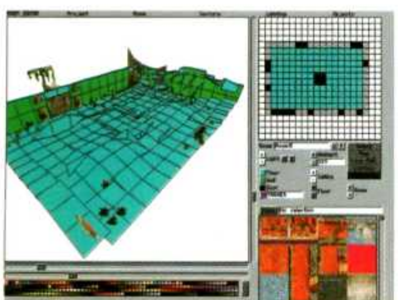


Befindet sich ein Ziel in obigem Schnittpunkt, nimmt es Lara mit beiden Waffen unter Beschuß, andernfalls greift sie mit jeweils einem Arm den nächststehenden Gegner an, wie unten das Krokodil.

Mit vier Waffen kann sich Lara beidhändig zur Wehr setzen. Zu Beginn jedoch stehen nur die Pistolen zur Verfügung, die allerdings mit Endlos-Munition gefüttert sind. Für Magnum, Uzi und Schrotflinte müssen immer weitere Patronen gefunden werden. Die Archäologin erweist sich im Spiel als sehr zielsichere Schützin. Betritt sie mit gezogenen Waffen einen Raum mit Gegnern, nimmt sie automatisch den nächstliegenden ins Visier. Mit den drei Handfeuerwaffen kann sie sogar jeweils zwei Ziele aufnehmen.








Das Leveldesign-Tool wurde eigens programmiert. Es erlaubt Grafikern ohne jegliche Programmierkenntnisse, mit wenigen Mausklicks komplexe Raumstrukturen zu entwerfen. Zuerst werden die Entfernungs- und Höhenverhältnisse festgelegt und dann mit Texturen überzogen.

beeinträchtigen. Hinter falsch aufgebauten oder sich ineinander verschiebenden Flächen vermutet man allzugern einen Durchgang oder einen Klettergriff. Pustekuchen. Erst bei genauerem Betrachten aus mehreren Blickwinkeln wird klar, daß es sich dabei um eine Schwäche der Grafik-Engine handelt. Manchmal verschwindet sogar der halbe Spielcharakter kurzzeitig in einer Mauer oder sind Extragegenstände wie Erste-Hilfe-Pakete oder Munition schon durch Wände oder Decken zu sehen. Das ist ärgerlich, zumal der ansonsten hervorragende Eindruck der 3D-Grafik dadurch etwas getrübt wird. Nicht ganz State of the Art präsentieren sich auch die gerenderten Videosequenzen, die zwischen den vier Szenarien die Geschichte fortererzählen. Da erinnern Figurenanimation und Hintergründe doch noch arg an frühe Gehversuche im 3D-Studio. Im Gegenzug wird dafür ab und zu auch die detaillierte 3D-Engine dazu benutzt, vorgefertigte Szenen zu visualisieren.

Während sich die Rätsel auf den ersten Blick auf das Zusammensammeln von Gegenständen und deren richtige Anwendung beschränken, ist die eigentlich schwierige Aufgabe, einen Level bis ins letzte Eck zu erkunden. Die Wege zu den Fundorten von Schlüsseln, Hebeln oder Bonusgegenständen sind manchmal sehr verschlungen und nicht sofort ersichtlich. Da kann es schon mal passieren, daß Lara eine aus drei oder vier aneinandergereihten Moves bestehende Akrobatiknummer hinlegen muß, um ans Ziel zu gelangen. Aber im Zuge des Spielens entwickelt man immer mehr diesen besonderen Ehrgeiz, auch das zu schaffen.

Christian Müller

KOMMENTAR

» Ich möchte Core Design ja kein Kalkül unterstellen, aber sich eine solch adrette Powerfrau mit Indy Jones-Versatzstücken als Hauptcharakter für ein PC-Spiel auszudenken, ist zumindest clever. Immerhin ist knapp 90% der Zielgruppe männlich. Doch Tomb Raider hat viel mehr zu bieten als auf solche Verführungskünste bauen zu müssen. Es ist die genau abgestimmte Mischung aus Rätsel- und Actioneinlagen, die dazu motiviert, immer noch einen Level dranzuhängen. Außerdem macht es einfach verdammt Spaß, die riesigen Levels zu erkunden oder auch einfach nur herumzutollen. Für mich ist Tomb Raider das bisher innovativste Spiel des Jahres. Unter dem Strich beeinträchtigen auch die technischen Kritikpunkte den auftretenden Spielspaß nur marginal. Und um den geht es ja schließlich. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA, SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	169 MB/2 MB
Hersteller:	Core Design/Eidos	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 85%	Sound: 65%	Genre:	Action-Adventure

87 %

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» *Innovativ, rasant und herausfordernd. Einfach klasse!* «

PC ACTION PRÜFSTAND

	SVGA	VGA
Neben der SVGA-Auflösung (640x480) und der VGA-Variante (320x200) kann der Bildschirm auf Tastendruck verkleinert und vergrößert werden, um die Flüssigkeit des Bildaufbaus auf das System abzustimmen. Die Bewertungen beziehen sich auf die Vollbild-Einstellung, da so die beste Spiele-Atmosphäre erzeugt wird.		
486DX2/66, 8 MB, 1 MB Cirrus Logic	unspielbar	gerade noch spielbar
Pentium 100, 16 MB, 2 MB Elsa Trio	gut spielbar	optimal
Pentium 166, 32 MB, 2 MB Elsa Trio	optimal	optimal

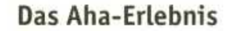
FIFA 97 • Sportspiel

CHAMPIONS LEAGUE

Zahlreiche Fußballspiele drängen in diesen Tagen auf den Markt, leider sind nur wenige davon gut genug, um sich ein Probespiel zu verdienen. Leichtes Spiel also für EA Sports und FIFA 97, das um die Krone für die beste Fußballsimulation nicht bangen muß. Die FIFA-Serie sicherte sich bereits mehrmals die PC-Meisterschaft, und daran wird sich vorerst auch gar nichts ändern.

PC ACTION GOLD

Genau wie auch bei NHL 97 setzte man in Vancouver (seit wann interessieren sich Kanadier für Fußball?) für FIFA 97 nicht nur auf das Update der zahlreichen Kickernamen, sondern investierte kräftig in neue Technologien. Den Hang zum Perfektionismus merkt man dem Programm dann auch Bild für Bild an. Selten wurden in einer Fußballsimulation so viele Spielmodi angeboten. Neben Freundschaftsspielen dürfen Sie sich Ihre eigene Liga basteln, große Turniere organisieren oder den Thrill einer Playoff-Runde erleben. Dazu stehen Ihnen nicht nur 72 Nationalmannschaften zur Verfügung, sondern auch über 170 Vereinsteams aus insgesamt elf verschiedenen Ligen. Gänzlich neu ist auch die Option, das Gebolze kurzerhand in die Halle verlagern zu können. Durch die Rundum-Bande ergeben sich dort völlig ungewohnte Paß-Variationen. Für den ordnungsgemäßen Übertrag der Spielerdaten hat man sich diesmal bei EA Sports besondere Mühe gegeben. Bis auf wenige Ausnahmen stimmen bei jedem Team wirklich alle Details. Kaum zu glauben, aber bei der Startaufstellung des deutschen Teams fehlt noch nicht einmal ein gewisser Herr Bierhoff, obwohl man von dem vor der Europameisterschaft in Kanada bestimmt noch nichts gehört hatte. Respekt, EA Sports!



Das Aha-Erlebnis

Durch korrekte Datensätze ziemlich motiviert, dürfen Sie sich sogleich in Ihr erstes Spielerlebnis stürzen. Eines dürfen wir Ihnen auf jeden Fall versprechen, Sie werden überrascht sein. Welches

ANIMATIONEN








Den Realismus der Anmationen sehen Sie am besten beim Schuß. Sogar an die nachschwingenden Arme wurde von EA Sports gedacht.








Ein Foul in der Halle. Diese Blutgrätsche erwirkt natürlich einen Strafstoß und eine Hinausstellung, dem Digi-Spieler tut's nicht weh!



Neben der Auswahl der Aufstellung können in diesem Menü die einzelnen Positionen der Mitspieler noch leicht variiert werden. Die Zuweisung von Manndeckungs-Aufgaben ist aber leider nicht möglich.

Auslöser aber für Ihre erste FIFA-Glaubenskrise verantwortlich sein mag, dafür können wir keine Garantie übernehmen. Da wäre zum Beispiel die phänomenale Grafik anzuführen, die wirklich alles ziemlich blaß aussehen läßt, was bisher jemals digital über irgendein Fußballfeld gekrochen ist. Wenn Sie bereits NHL 97 gesehen haben, wissen Sie, was gemeint ist. Die alten Spieler-Sprites sind verschwunden, begraben und vergessen, hoch leben die Polygon-Kicker! Warum? Ganz einfach! Weil Sie selbst bei ganz nahen Zooms nicht mehr verpixeln, weil Sie viel detaillierter texturiert sind und weil sie sich noch dazu flinker und dennoch weicher über den heiligen Rasen bewegen. Das liegt natürlich auch am verfeinerten Motion Capturing-Verfahren der Kanadier, dem Motion Blending. Durch dieses Konzept kann blitzschnell und fließend von einer Animationsphase in die nächste gewechselt werden, die Bewegungen der Kicker wirken viel runder (siehe dazu auch PCA 11/96, NHL-Test). Sie haben diese grafische Revolution erwartet? Okay, dann wird Sie vielleicht der deutsche Spielkommentar umhauen. Wenn Sie schon immer der Meinung waren, daß Kalli Feldkamp der beste deutsche Bundestrainer wäre, dann sind Sie bei FIFA 97 sowieso richtig, denn genau dieses Kompetenzbündel tritt zum phonetischen Querpaß mit dem FIFA-erprobten Wolf Dieter Poschmann an. Bei FIFA 97 sitzen Sie also in der ersten Reihe - und das ist durchaus wörtlich gemeint. Was die beiden Herren nämlich von sich geben, klingt wirklich nur ganz selten peinlich, trifft meistens des Pudels Kern und wirkt während des Spiels eher aufpeitschend als störend. Weiter so, EA Sports! Ach, Sie liegen immer noch nicht geplättet am Boden? Kein Problem, denn einer geht noch. Bei FIFA 97 wurde nämlich die bislang gewohnte Steuerung gründlich umgekrempelt, damit dürfen selbst Altmeister wieder die Joypad-Schulbank drücken. Chancengleichheit pur also, doch dazu sollten Sie unseren Steuerungs-Extrakasten lesen. Lassen Sie sich inzwischen Riechsalz verabreichen, es gibt schließlich noch mehr zu berichten.



VERGLEICH

Wieder einmal ein Sieg für EA Sports. Zwar erreicht FIFA 97 nicht ganz die Spielbarkeit vom neuen Blockbuster NHL 97 oder von NBA Live, ist aber mit deutlichem Vorsprung die beste Fußball-Umsetzung für den PC. Mit dem Lieblingssport der Deutschen gibt es auf heimischen Computern beinahe traditionell Konvertierungsprobleme. Diesen Monat mußten das auch Microsoft und U.S. Gold (Olympic Soccer) schmerzlich erfahren.

NHL 97	93%
Links LS	90%
NBA Live 96	89%
FIFA 97	86%
Euro 96	77%
Microsoft Soccer	48%
Olympic Soccer	39%

DAS INTRO

Das Intro von FIFA 97 ist nicht ganz so spektakulär und auch wesentlich kürzer als das von NHL 97. Trotzdem ist es natürlich auf jeden Fall anschauenswert und besonders durch die schnellen Schnitte sehr rasant. Zunächst zoomt wie gewohnt das EA Sports-Logo ins Bild (Bild 1), dann wird aus riesigen Bausteinen das Virtual Stadium-Logo zusammengesetzt. Schließlich werden in schneller Folge Videosequenzen aus realen Matches eingefangen (Bild 2), während parallel dazu das FIFA-Logo auf den Bildschirm zoomt (Bild 3+4), wozu noch Animationen aus dem Spiel gezeigt werden. Schließlich landen Sie auf dem Auswahlscreen für den Demo- oder Spielmodus (Bild 5).

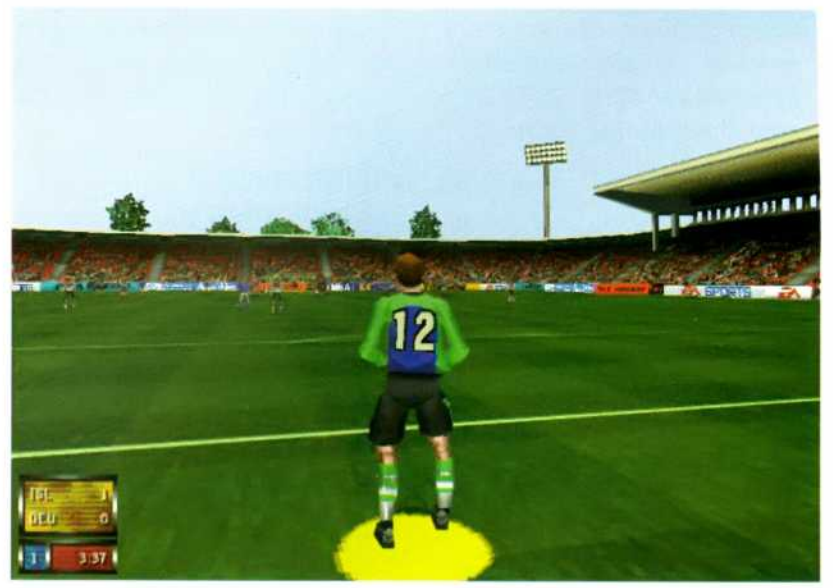


Trainingsmethoden

Die neue Steuerung macht die Benutzung eines 4-Button-Joypads fast unabdingbar, da Sie mit einem normalen Zwei-Tasten-Joystick zum Schuß beide Tasten gleichzeitig betätigen müssen. Erst wenn Sie die Knöpfe gleichzeitig loslassen, wird dann geschossen, wobei die Länge des Tastendrucks die Schußhärte bestimmt. Da das gleichzeitige Loslassen der Feuerknöpfe aber nur sehr selten gelingt, passiert es des öfteren, daß statt eines Knal-



Alleingänge sind in der Regel erfolgreich. Schießen Sie aber rechtzeitig, bevor Ihnen Kollege Computer noch den Ball vom Fuß spitzelt. Gerade in der Defensive haben die Computerspieler nämlich enorm dazugelernt.



Auch der Torabschlag wurde leicht geändert. Sie können Ihren Schlußmann nach links und rechts bewegen. Eine genaue Zielposition läßt sich für den Ball nicht mehr festlegen.

DIE STEUERUNG

Da die ganze Steuerung geändert wurde, hier einmal die wichtigsten Befehle für den Betrieb mit einem 4-Button-Joypad. Das komplizierte System erlaubt u. a. auch die Ausführung von Spielzügen, für den schnelleren Einstieg ist dessen Beherrschung aber nicht unbedingt notwendig.

VERTEIDIGUNG

Button 1: .... Sperren / Tackling
Button 2: .... Kopfball
Button 3: .... Spieler wechseln
Button 4: .... Grätsche oder Spieler beschleunigen
Button 3 + 4: .... hartes Tackling

ANGRIFF

Button 1: .... hoher Paß
Button 2: .... Kopfball
Button 3: .... Flachpaß / Direktabnahme
Button 4: .... Schuß oder Spieler beschleunigen
Button 1 oder 2 gedrückt: .... Dribbling
Button 1 + 2: .... Bananenflanke

lers auf das gegnerische Gehäuse ein Fehlpaß herausspringt. Sehr ärgerlich! Die Spielbarkeit stimmt aber wie gesagt wieder, wenn Sie ein 4-Button-Pad benutzen. Mit Hilfe des Gravis Grip-Systems können sogar bis zu vier Spieler an einem PC zu Werke gehen. Über eine Netzwerk- oder Modemverbindung wird sogar gleich acht Spielern das Zocken erlaubt. Die neue Steuerung macht aber dennoch eines unabdingbar: bevor Sie im Match gegen ein starkes Team antreten, sollten Sie den umfangreichen Trainingsmodus des Programms nutzen.

Computer-Intelligenz

Am meisten Spaß macht jedes Sportspiel bekanntlich gegen menschliche Kontrahenten. Das ist auch bei FIFA 97 nicht anders. Allerdings hat sich in Sachen KI bei EA Sports einiges getan. Starke Mannschaften vernageln Ihre Tore geradezu, ein Dribbling in den Strafraum, beim Vorgänger Garant für einen Torerfolg, funktioniert hier fast gar nicht mehr. Bleiben also noch Standardsituationen, schnelle Konter mit genauem Paßspiel oder Distanzschüsse. Letztere sind ein probates Mittel, gerade bei Fliegenfängern im gegnerischen Gehäuse. Doch auch ein solches Windei kratzt unpräzise abgefeuerte Granaten noch locker von der Linie, obwohl die Goalies bei FIFA 97 nicht ganz so souverän agieren wie etwa bei NHL Hockey. Dafür laufen sich die Mitspieler aber ganz nett frei, was das Paßspiel ziemlich vereinfacht. Hohe Flanken in den Strafraum klappen zwar einwandfrei, gerade hier wird allerdings der eigene Mittelstürmer allzu oft schmerzlich am Elfmeterpunkt vermißt, da er in der Regel nicht schnell genug nachrückt. Auch das richtige Timing für ein Abspiel will also gelernt sein. Dabei hilft etwas, daß Sie den Schwierigkeitsgrad der



Jubelstürme! Bis Sie Ihren ersten Torerfolg feiern können, müssen Sie eine Menge Zeit in das Erlernen der Steuerung investieren.

Steuerung in drei Stufen variieren können. Dadurch ändert sich zwar nicht die Tastenbelegung, aber Ihre Gegner bewegen sich weniger flott über den Bildschirm, so daß Sie ein wenig mehr Zeit zum Überlegen haben.

Bewegungslehre

Alle Animationen eines realen Fußballers hat EA Sports professionell auf die Digi-Spieler übertragen, so daß auch Aktionen wie Flugkopfbälle, Fallrückzieher oder Blutgrätschen halbautomatisch ausgeführt werden. Trotz Motion Blending wirken die Bewegungen der Kicker aber nicht ganz so echt wie bei NHL Hockey, da häufig

KAMERAEINSTELLUNGEN

Telekamera
• gut spielbar



Die voreingestellte Standardkamera. Sie sehen das Geschehen von der Seite. Bei Bedarf wird eigenständig gezoomt.

Seitenlinienkamera
• kaum spielbar



Im Vergleich zur Telekamera ist hier der Blickwinkel wesentlich flacher. Dadurch geht auch die Übersicht verloren.

Vogelkamera
• gut spielbar



Auch hier wird wiederum bei Bedarf gezoomt. Durch den leicht schrägen Blickwinkel haben Sie meistens einen guten Überblick.

Strafraumkamera
• unspielbar



Ganz interessant, aber bestimmt nicht geeignet, um auf der anderen Stadionseite Tore zu schießen.

Stadionkamera
• gut spielbar



Im Vergleich zur Vogelkamera ist der Bildausschnitt hier etwas größer, aber nicht zu weit vom Geschehen entfernt. Mein Favorit!

Schulterkamera
• kaum spielbar



In Augenhöhe blicken Sie von einem wenig entfernten Mitspieler auf den Spielablauf. Nett für Replays, aber nicht zum Zocken.

Ballkamera
• unspielbar



Jetzt sind Sie so nah dran, näher geht's nicht. Unmöglich, mit dieser Grasnarben-Einstellung ein gepflegtes Spiel aufzuziehen.

Turmkamera
• kaum spielbar



Optimale Übersicht, aber wo ist der Ball? Bei Aktionen auf der anderen Stadionseite haben Sie keine Kontrolle mehr.

FIFA 97 TORSCHÜSSE

Mehrere Trainingsmodi sorgen für weniger Frust beim Erlernen der komplizierten Steuerung. Durch die Verflechtung mit kleineren Wettbewerben vergeht die Lust am Üben nicht allzu schnell.

doch noch eine kleine Verzögerung beim Übergang zwischen verschiedenen Bewegungsmustern festzustellen ist. Wenn man sich aber erst einmal daran gewöhnt hat, wird das Spielgefühl dadurch nur noch wenig beeinflußt. Atmosphäre und Präsentation stimmen insgesamt sehr freudig, was auch am rockigen - und deutlich NHL-lastigen - Soundtrack liegt, der auch hier optional im Dolby Surround-Verfahren abgespielt werden kann. Eine erstklassige Präsentation erfordert heutzutage natürlich auch eine erstklassige Hardware. Ohne einen Pentium sollten Sie die Fußballschuhe gleich an den Nagel hängen. Da EA Sports die VGA-Auflösung endgültig im Pazifik versenkt hat und Grafikdetails nicht abgeschaltet werden können, sollte für einen ungestörten Spielgenuß schon eine Eins die Megahertz-Zahl Ihres Prozessors anführen, richtig flüssig wird's dann ab einem P133 mit 16 MB und flotter 2 MB-Grafikkarte. Für Fußballfans ist ein Update auf die 97er-Version Ehrensache, weniger Sportbegeisterte und Joypad-Muffel sollten erst einmal testen, ob die Steuerung für sie nicht einen Tick zu kompliziert ist.

Christian Bigge

KOMMENTAR

» Warum die Kanadier die sehr eingängige herkömmliche Steuerung über den Haufen geworfen haben, ist mir nicht ganz klar. An die neue muß man sich jedenfalls erst einmal gewöhnen, weshalb FIFA 97 mit Sicherheit kein Plug-and-Play-Fußballspiel mehr ist. Sind einem die neuen Tastenkombinationen aber in Fleisch und Blut übergegangen, steht einem ungetrübten Zock wirklich nichts mehr im Wege. FIFA Soccer ist dann auch in der 97er-Version das, was es schon immer war: die beste Action-Fußballsimulation für den PC. «

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk, Null-/Modem, 4 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, Dolby Sur.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	403 MB/2 - 50 MB
Hersteller:	EA Sports	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 91%	Sound: 88%	Genre:	Sportspiel

86%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» ***Schwierig, aber das beste Fußballspiel für den PC!*** «



M.A.X. - Strategie

VOLLENDET

PC ACTION GOLD

Mechanized Assault & eXploration ist das innovativste Strategiespiel seit langem. Trotzdem baut es auf den Erkenntnissen bekannter Echtzeit-Strategiespiele auf und berücksichtigt lautgewordene Forderungen der Spieler. Damit paßt es optimal in Interplays Konzept: Von Spielern für Spieler...

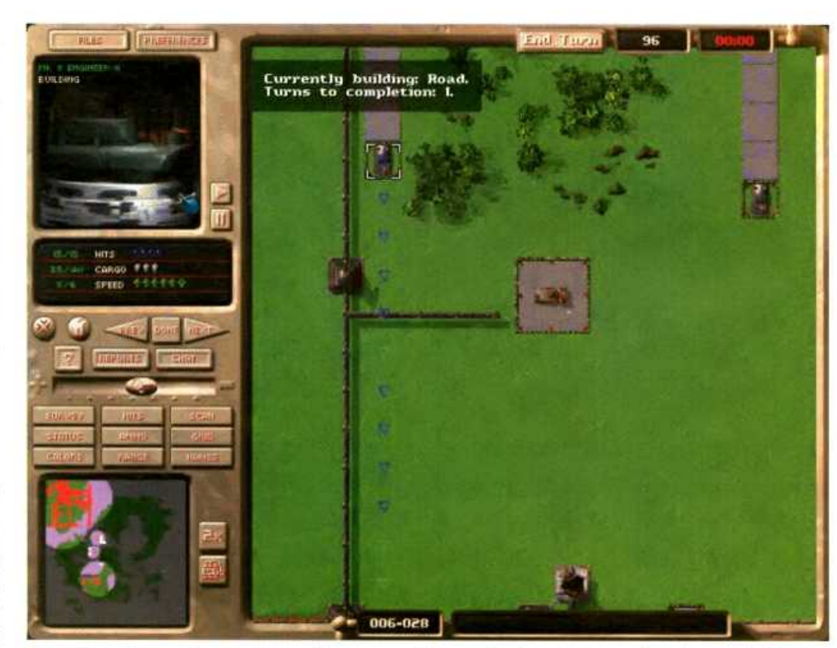
Riesige Raumschiffe durchkreuzen den Weltraum auf der Suche nach einer neuen Heimat. Doch passende Planeten sind selten und werden auch von anderen Völkern beansprucht. Das Wettrennen um Ressourcen und Lebensraum beginnt.

Simultan?

Strategiespiele laufen entweder in Echtzeit oder auf Rundenbasis ab. Erstere sind actionreicher und spannender. Allerdings können sie aus demselben Grund niemals das strategische Niveau eines rundenbasierenden Spiels erreichen. Dieses Grundproblem wurde von Interplay gelöst. M.A.X. stellt den hohen Anspruch eines rundenbasierenden Strategiespiels, auf Wunsch kombiniert mit Action, die durch enormen Zeitdruck entsteht. Wie das funktionieren soll? In einer Runde ziehen alle simultan, sozusagen in Echtzeit innerhalb der Runde. Darüber hinaus läßt sich eine maximale Rundenzeit einstellen, die durch vorschnelles Beenden eines Mitspielers auch für die anderen plötzlich weiter verkürzt wird. In einem Multiplayer-Match muß man also bestenfalls bis zu einer Minute auf die Mitspieler warten, bis die nächste Runde beginnt. Alternativ läßt sich M.A.X. auch ganz ohne Zeitdruck spielen.

Klassisch

Fast alle Einheiten besitzen Vorbilder in der Realität. Grob gliedern sie sich in Armee, Luftwaffe und Marine. Einige Roboter sind amphibisch. Spezifiziert werden Einheiten durch Angriffsstärke, Feuerrate, Reichweite, Munitionsvorräte, Panzerung, Stärke, Radarreichweite, Geschwindigkeit und Kosten. Jeder einzelne dieser Faktoren kann durch Goldraffinerien oder Forschungszentren verbessert werden. Bereits produzierte Einheiten lassen sich dann in einem Depot auf den neuen technischen Stand upgraden. Munitionsversorgung und Reparaturen werden teilweise auch im Feld durchgeführt. Ähnlich strukturiert sind auch die Basisgebäude. Verschiedene Gebäude erfüllen die Aufgaben der Ressourcenförderung und -speicherung, Produktion, Versorgung, Verteidigung, Verbesserung aller Einheiten und des Punktezugewinns. Insgesamt gibt es fast 30 verschiedene Gebäude.



Der Engineer hat einen Dauerauftrag bekommen. In den nächsten zwölf Runden wird er eine Straße nach ganz unten bauen.

Innovativ

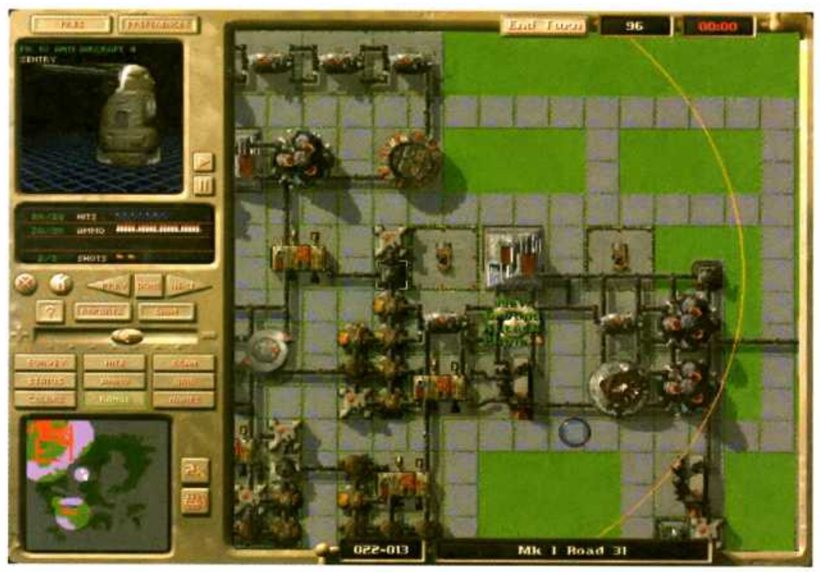
M.A.X bietet einige äußerst benutzerfreundliche Neuerungen. Jeder C&C- oder Warcraft-Spieler weiß, wie schwierig die Koordination größerer Armeen ist. Aktiviert man eine gemischte Gruppe, so fahren schnelle und meist schwa-



Ein Trupp Assault Guns zerstört eine feindliche Basis. Der gelbe Kreis gibt die Radar- und der rote die Schußreichweite an.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Gerade in diesem Punkt versagen alle vergleichbaren Echtzeitkonkurrenten, aber M.A.X. sticht sogar rundenbasierende Strategiespiele mit Leichtigkeit aus. Der Computer verhält sich extrem abwechslungsreich, aber alles andere als willkürlich. Trotzdem ist er unberechenbar. Es ist sehr schwierig festzustellen, ob ein spezieller Gegner von Mensch oder Computer gesteuert wird. Der Computer stellt sich auf seinen Gegner ein. Hat der Feind viele Panzer, wird er Gebiete vor seiner Basis verminen oder Erdkampfflugzeuge bauen. Besitzt man selbst viele Bomber, errichtet er verstärkt Flaks und produziert Jäger. Vor einer zu großen Übermacht ergreifen seine Einheiten die Flucht. Außerdem erkennt er durchaus den Vorteil eines Opfers. Sie besitzen zum Beispiel nur einen mobilen Radar, ohne den Ihre Einheiten praktisch blind sind. Falls der Computer Ihre heikle Situation kennt, wird er versuchen, Ihren Radar zu zerstören und dabei hohe Verluste in Kauf nehmen. Ähnlich intelligent errichtet der Rechner seine Basis und ist dabei fast so schnell wie der Mensch.



Auf den Straßen fahren Einheiten schneller an die Front. Diese Runde ist allerdings nur ein neues Flugzeug fertig geworden.





In der kleinsten Zoomstufe zeigt das Hauptfenster alle 112 x 112 Felder, wie im Radar. Im maximalen Zoom sind es nur 7 x 7 Felder.

che Einheiten vorneweg und werden zerstört. Am Zielpunkt trifft dann, wenn überhaupt, der ganze Pulk durcheinander ein. In M.A.X. halten Ihre Armeen die ursprüngliche Formation. Wenn das aus Platzgründen nicht möglich ist, wird die Formation später automatisch wiederhergestellt. Die langsamste Einheit in der Gruppe gibt dabei die Geschwindigkeit für die Armee vor.

Automatisierte Verwaltung

Sämtliche Gebäude einer Basis werden durch zwei Einheitentypen errichtet. Dazu benötigen sie nur Rohstoffe, die Minen fördern. Der Spieler muß also nach Rohstoffen (Treibstoff, Gold, Rohmaterial) suchen und Minen errichten. Treibstoff wird nur von Kraftwerken verbraucht, die Produktionszentren versorgen. Die einzelnen Gebäude lassen sich untereinander verbinden, so daß alle Rohstoffe in der ganzen Basis verfügbar werden. Von wenigen Ausnahmen abgesehen verwaltet der Computer Förderung, Lagerung und Verbrauch der Ressourcen optimal. In wenigen Fällen wird man Transportfahrzeuge benötigen, die nur manuell gesteuert werden. Kein anderes Spiel hatte jemals ein so praktisches und anwenderfreundliches Interface. Am Anfang ist die Flut an unaufgeforderten Informationen zwar etwas verwirrend, in nur kurzer Zeit lernt man sie aber zu schätzen.

And the Winner is...

Das Ende eines Spiels ist je nach Einstellung durch Punkte oder Rundenzahl vorgegeben. Über Sieg oder Niederlage entscheiden aber immer die Punkte. Nur ein Gebäude produziert Punkte. Wird es zerstört, so gehen alle bisher gesammelten Punkte verloren. So bleibt das Spiel bis zum Ende spannend. Neben der Möglichkeit des Custom-Games sind zahlreiche Missionen und eine Kampagne enthalten. M.A.X. ermöglicht eine extrem steile Lernkurve. Selbst nach ein bis zwei Tagen findet man noch etwas Neues heraus. Mit den Missionen wird das Tutorial fortgesetzt, nur die Aufgaben nehmen an Schwierigkeit zu. Es ist unwahrscheinlich, daß solche Voraussetzungen in einem wirklichen Spiel entstehen, aber die Herausforderung ist dadurch um so größer. In der Kampagne sind zahlreiche Zwischensequenzen von hoher Qualität enthalten. M.A.X stellt sich in feinstem SVGA dar. Gebäude und Einheiten präsentieren sich in exzellentem Dark Future-Look. Die Karte läßt sich stufenlos zoomen. Realistische Soundeffekte und phantastische Sprachausgabe versetzen den Spieler direkt ins Geschehen. Schließlich ist die Hintergrundmusik abwechslungsreich und motivierend.

Alexander Geltenpoth

Vielfalt der Einheiten:

Von 19 Bodeneinheiten sind fünf amphibisch. Acht verschiedene Schiffe bilden die Marine, dazu gehören auch die für fast alle Einheiten unsichtbaren U-Boote. Land und Meer können vermint werden. Exemplarisch sind hier nur die vier Flugzeuge vorgestellt. Alles in allem stehen also 31 Einheiten zur Verfügung.



Durch dieses schnelle Flugzeug läßt sich in wenigen Runden die Lufthoheit gewinnen. Eignet sich ideal, um eine Armee oder Flotte vor Luftangriffen zu schützen.



Sehr große Angriffsstärke und Beweglichkeit machen dieses Flugzeug zu einer wertvollen Unterstützung der Armee und Marine. Sehr wenige Gegner können das Feuer erwidern.



Bis zu drei Einheiten können gleichzeitig über große Strecken transportiert werden. So erhalten die schwerfälligen Panzer eine bessere Beweglichkeit.

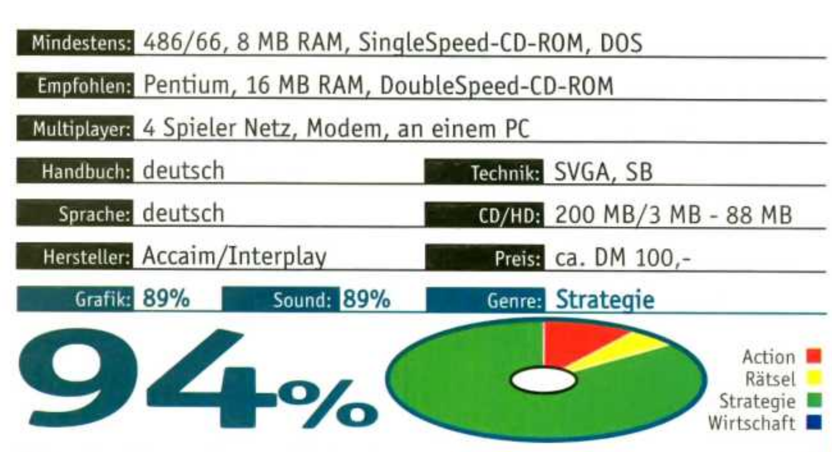


Viel beweglicher als der mobile Radar, eignet sich das Aufklärungsflugzeug hauptsächlich, um den Angriff schneller Armeen vorzubereiten.

Kommentar

» M.A.X bietet die intelligentesten Computergegner und extrem hohe Langzeitmotivation durch massig Spieloptionen. Kein Spiel gleicht dem nächsten. In den Punkten Spielbarkeit, Niveau und KI avanciert es zur neuen Referenz im Genre. Ein Muß für alle Strategiespieler. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, DOS		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	4 Spieler Netz, Modem, an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	200 MB/3 MB - 88 MB
Hersteller:	Accaim/Interplay	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 89%	Sound: 89%	Genre:	Strategie



» ***Bedienerfreundlich, innovativ und anspruchsvoll!*** «

SPIELSPASS:

91%

[PC Games 8/96]







Z verbindet das Beste aus der Welt der intelligenten Strategiespiele mit den Anforderungen und Möglichkeiten der fortgeschrittenen Action-Techniken in einer fantastischen Echtzeit-Umgebung...

- 20 Level voller Herausforderungen auf 5 lebensgefährlichen Planeten
- 6 Arten von Robotern, die bis zu 40 verschiedene Aktionen durchführen können
- 11 Waffenarten, von Gatlinggewehren über Raketenwerfer bis zu Panzern
- Modem, Nullmodem und Netzwerkoption für bis zu 4 Spieler
- Spezielle Features, die auf anspruchsvolleren PCs automatisch zur Verfügung stehen: Echtzeit-Spritescaling, Rotation und SVGA Modus
- Über 30 Minuten humorvolle 3D-Intro- und Zwischensequenzen in digitalem Stereosound
- Unzensierte, komplett deutsche Version




Z
THE BITMAP BROTHERS
CMDR: ZOD
The BITMAP BROTHERS
Renegade
WARNER INTERACTIVE
Internet: http://www.bitmap-brothers.co.uk
©1996 The Bitmap Brothers. Published under exclusive licence from The Bitmap Brothers by Renegade Software. Renegade Software is a Warner Interactive Company.
A Time Warner Interactive Company. Distributed by Virgin Interactive Entertainment.

Endlich! Nach monatelangen Verzögerungen ist es soweit. Aber hat sich das Warten auch gelohnt? Als letztes Jahr der Tiberium-Konflikt wie eine Bombe einschlug, gab es im Gegensatz zu heute außer Warcraft und Dune 2 nichts Vergleichbares.

Command & Conquer - Alarmstufe Rot

AUFPOLIERT



Vier Sammler fahren brav um die Raffinerie, laden aber nicht ab, sondern blockieren sich nur gegenseitig.

Eigentlich ist Alarmstufe Rot kein Nachfolger, sondern der Vorgänger des Tiberium-Konflikts. Im Intro wird man Zeuge, wie Adolf Hitler vor dem Zweiten Weltkrieg mit Hilfe einer Zeitmaschine von einem Wissenschaftler entführt wird. Sicherlich hatte der Professor damit nur das Beste im Sinn. Woher sollte er denn auch wissen, daß so Stalin freien Weg nach Europa hat? Der Zweite Weltkrieg findet also trotzdem statt. Nur gehört jetzt Deutschland zu den Alliierten und ersten Opfern der sowjetischen Streitkräfte.

Würdiger Nachfolger?

Command & Conquer - Der Tiberium-Konflikt hatte viele Stärken, aber eben auch Schwächen. Auch in Alarmstufe Rot darf man sich wieder frei für eine Seite entscheiden und hat somit den doppelten Spielspaß. Dazu ist das Leveldesign noch besser und abwechslungsreicher geworden. Explosive Fässer stehen teilweise auf der Karte herum, die richtige Kettenreaktionen auslösen können. Selbst die umstrittenen Missionen ohne eigene Basis sind eine faire Herausforderung, die man auf Anhieb bewältigen kann. Bis zu viermal größere Karten sorgen für wahre Marathon-Levels. Ebenso wurde an der Qualität der Zwischensequenzen weiter gefeilt. Jede einzelne ist ein Augenschmaus, den man auf gar keinen Fall versäumen möchte. Wieder ist Westwood eine interessante Story eingefallen. Nebenbei hat sich Westwood auch ein paar Kritiken zu Herzen genommen. So dürfen Gebäude jetzt in einem Feld Ab-

DIE EINHEITEN

Viele Einheiten wurden nahezu unverändert aus dem ersten Teil übernommen. Allerdings sind die Alliierten nicht gleich GDI oder NOD, sondern eine Mischung aus beidem. Die Alliierten haben schnellere, aber viel schwächere Landeinheiten und eine fast zu starke Marine. Im Gegenzug besitzen die Sowjets die bessere Luftwaffe und schlagkräftigere Bodentruppen. Für schnelle, hinterhältige Angriffe sind nun die Alliierten besser geeignet, die Sowjets setzen brutale Kraft dagegen.

Jeep:



Eine der schnellsten Einheiten. Besitzt aber nur ein MG als Waffe und ist damit nur gegen Infanterie effektiv. Nur Alliierte!

BMT:



Ähnlich wie der Jeep, aber viel besser gepanzert. Kann außerdem bis zu fünf Infanteristen transportieren. Nur Alliierte!

leichter Panzer:



Entspricht in Panzerung und Stärke der Faust von NOD, ist aber viel schneller. Nur Alliierte!

mittlerer Panzer:



Entspricht ganz genau dem GDI-Panzer M1A1. Ist dem russischen schweren Panzer unterlegen. Nur Alliierte!

schwerer Panzer:



Stärke und Panzerung entsprechen dem M1A1, aber er hat zwei Kanonen und ist dafür etwas langsamer. Nur Sowjets!

Mammut Panzer:



Der spätere GDI-Panzer verfügt wieder über enorme Feuerkraft und einen Raketenwerfer. Nur Sowjets!

Minenleger:



Legt für den Feind unsichtbare Minen, die nur durch Fahrzeuge ausgelöst werden. Für beide Seiten verfügbar.

mobiler Gap-Generator:



Stört den feindlichen Radar, bereits erkundete Flächen werden wieder vom „Nebel des Kriegs" verdeckt. Nur Alliierte!

mobile Artillerie:



Entspricht dem Hammer von NOD. Richtet großen Schaden über weite Entfernung an, ist aber sehr langsam. Nur Alliierte!

Raketenwerfer:



Schießt eine einzelne Rakete ab, die großen Schaden anrichtet. Fahrzeuge können unter der Rakete hinwegfahren. Nur Sowjets!

Yak:



Diese kleine Propellermaschine richtet nur minimalen Schaden mit ihren MGs an und ist nur in großen Staffeln effektiv. Nur Sowjets!

MiG:



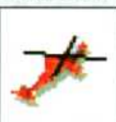
Das berüchtigte Jagdflugzeug ist mit fünf Raketen bestückt und sehr schnell. In Staffeln sehr gefährlich. Nur Sowjets!

Hind:



Entspricht dem NOD-Angriffshelikopter aus dem ersten Teil. Mit seinen MGs und guter Panzerung eine gefährliche Einheit. Nur Sowjets!

Longbow:



Entspricht dem GDI-Orca. Feuert bis zu fünf Raketen ab, die vor allem gepanzerten Fahrzeugen viel Schaden anrichten. Nur Alliierte!

Kanonenboot:



Das kleinste Schiff wirft Wasserbomben und eignet sich nur als U-Boot-Jäger. Seine Kanonen sind weniger effektiv. Nur Alliierte!

Zerstörer:



Ist mit Raketen und Wasserbomben bewaffnet. Optimales Begleitschiff gegen Luftangriffe. Nur Alliierte!

Kreuzer:



Seine riesigen Geschütze schießen über zwei Bildschirme und zerstören in Sekunden eine Basis. Nur Alliierte!

U-Boot:



Die einzige russische Marine-Einheit außer dem Transportschiff, dient nur der Vernichtung feindlicher Schiffe. Nur Sowjets!

Transportschiff:



Transportiert bis zu fünf beliebige Einheiten. Der Transporter kann nur an flachen Küsten anlegen. Für beide Seiten verfügbar.

Sanitäter:



Infanteristen in seiner Nähe werden automatisch von ihm geheilt. Jeder Fünfer-Trupp sollte einen Sanitäter haben. Nur Alliierte!

Schütze:



Entspricht dem normalen Schützen des ersten Teils. Taucht jetzt auch als Fallschirmjäger nur unter sowjetischer Führung auf.

Grenadier:



Entspricht der zukünftigen GDI-Einheit. Richtet mit seinen Granaten auch großen Schaden gegen Fahrzeuge an. Nur Sowjets!

Rak Zeros:



Entsprechen der Infanterie aus dem ersten Teil. Wehren sich gegen Luftangriffe und sind auch für Panzer eine Gefahr. Nur Alliierte!

Flammenwerfer:



Entsprechen den zukünftigen NOD-Flammenwerfern. Sind vor allem gegen feindliche Infanterie effektiv. Nur Sowjets!

Tanya:



Äquivalent des Kommando-Bots. Besitzt eine große Schußkraft gegen Infanterie und kann Gebäude und Brücken sprengen. Nur Alliierte!

Dieb:



Dringt in Silos und Raffinerien ein und stiehlt Credits. Dafür sind Diebe unbewaffnet und haben im Kampf keine Chance. Nur Alliierte!

Ingenieur:



Repariert eigene und zerstört oder erobert fremde Gebäude, die im roten Bereich sind. Für beide Seiten verfügbar.

Spion:



Gilt für den Feind als freundliche Einheit und wird nicht automatisch beschossen. Hunde erkennen Spione. Nur Alliierte!

Kampfhunde:



Diese netten kleinen Schoßhündchen zerfetzen jeden Infanteristen beim ersten Angriff. Nur Sowjets!

mobiler Bauhof



Die gleiche Einheit wie im ersten Teil dient auch wieder der Errichtung einer zweiten Basis. Für beide Seiten verfügbar.

NEUE GEBÄUDE

Ähnlich wie bei den Einheiten hat sich auch bei den Gebäuden kaum etwas verändert. Daher sind hier nur die neuen Gebäude und Verteidigungsstellungen beschrieben. Schließlich spielt es keine Rolle, ob man Tiberium oder Mineralien sammelt.

Technologiezentrum:



Erst durch dieses Gebäude lassen sich modernere Einheiten und Gebäude errichten. Für beide Seiten verfügbar.

Werft:



Wird für den Bau aller Schiffe der Alliierten benötig, die auch dort repariert werden können. Nur Alliierte!

U-Boot-Dock:



Das sowjetische Pendant: Mit diesem Gebäude werden U-Boote und Transportschiffe gebaut und repariert. Nur Sowjets!

Gap-Generator:



Wie seine mobile Variante stört er den feindlichen Radar. Allerdings deckt er ein größeres Feld ab. Nur Alliierte!

Hundehütte:



Wird für neue Kampfhunde benötigt. Kampfhunde sind ziemlich teuer, immerhin 200 pro Hund. Nur Sowjets!

Chronosphere:



Teleportiert eigene Einheiten. Häufige Fehlfunktion richten wahllos große Schäden an. Nur Alliierte!

Eiserner Vorhang:



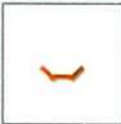
Macht eine Einheit kurzzeitig unverwundbar. Nützlich, um in die Basis des Gegners einzudringen. Nur Sowjets!

MG-Stellung:



Ähnlich den „Jägerständen" der GDIs, ist diese Einheit nur gegen Infanterie wirkungsvoll. Nur Alliierte!

getarnte MG-Stellung:



Überraschung! Genau das gleiche wie die normale MG-Stellung, aber sie ist erst nach einem Schuß sichtbar. Nur Alliierte!

Panzerturm:



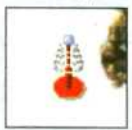
Entspricht dem NOD-Turret und ist gegen Fahrzeuge wirkungsvoll. Zusammen mit MG-Stellungen eine gute Verteidigung. Nur Alliierte!

Flammenwerfer:



Wie die MG-Stellungen ist auch der Flammenwerfer nur gegen Infanterie effektiv. Sehr begrenzte Reichweite. Nur Sowjets!

Tesla-Spule:



Baut elektrische Spannungen auf, die auf Gegner entladen werden. Die Wirkung ähnelt der des NOD-Obelisken. Nur Sowjets!

Flugzeug-Abwehrstellung:



Entspricht den NOD-Sam-Sites. Völlig ausreichender Schutz gegen die Longbows der Alliierten. Nur Sowjets!

Anti-Air-Flak:



Extrem schnell feuernde Boden-Luft-Abwehrsystem. Schießt auch ohne Probleme 10 Hinds auf einmal ab. Nur Alliierte!

A-Bombe:



Die Sowjets haben auch keine Hemmungen, Atomwaffen einzusetzen. Sehr effektiv gegen Gebäude und Infanterie.

stand zu anderen Gebäuden errichtet werden, wobei Sandsäcke und Mauern nicht als Gebäude zählen. Auch ist der Computer klug genug, eine solche Barriere einfach niederzuwalzen, falls sie ihn in irgendeiner Weise einschränkt. Die alten Tricks funktionieren also nicht mehr.

Suizidgefährdete Erztrucks

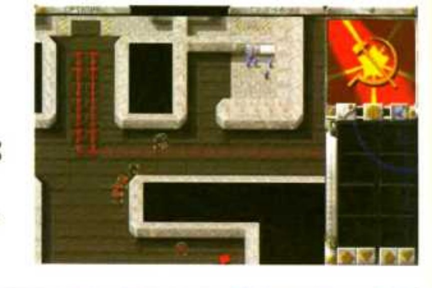
Leider verhalten sich die Einheiten noch genauso dämlich wie im ersten Teil. Speziell die Erztrucks sollte man nie aus den Augen verlieren. Gerade auf den größeren Karten verliert man leicht den Überblick. Da hilft auch kein Radar mehr. Entweder sieht man nur einen Ausschnitt der Karte und verpaßt die Hälfte, oder man wählt die ganze Karte, auf der einzelne Einheiten nicht mehr deutlich zu sehen sind. Sobald man also die ersten Explosionen hört, bleibt einem nichts anderes übrig, als hektisch das ganze Terrain abzusuchen.

Nebel des Kriegs

Ein weiterer Kritikpunkt am ersten Teil war der sogenannte „Nebel des Kriegs". Einmal erkundete Flächen blieben erkundet. Warum bitte? Außerdem konnte man Satelliten in den Orbit schießen und trotzdem nur einen Bruchteil der Karte sehen. Diese Ungereimtheiten wurden ausgemerzt. Als Ersatz für den Mantel des Schweigens gibt es jetzt mobile Gap-Generatoren. Natürlich sieht der Gegenspieler, daß da etwas auf ihn zukommt, aber er weiß zumindest nicht, was es ist. Nach wie vor können jedoch Flugzeuge und Helikopter kein Gelände erkunden.

Multiplayer

Bis zu acht Spieler dürfen nun an einem Match teilnehmen. Wahlweise kann man auch ein Match



Die Missionen ohne Basis sind viel interessanter und abwechslungsreicher geworden (rechts).

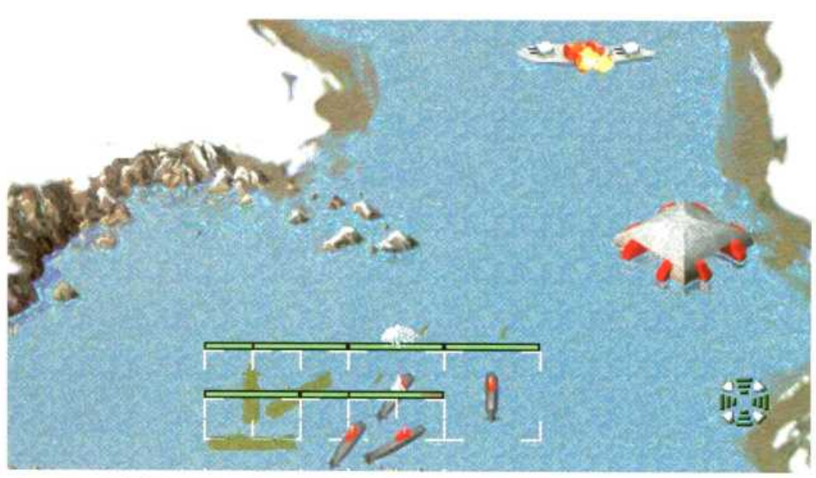


Diese Verteidigungsstellung muß vorsichtig geknackt werden, damit man die Chronosphere in der Mitte erobern kann (unten).


SHATTERED STEEL
die 3D - Kampfmaschine des Jahrhunderts
„Wer flinke Balleraction vor komplexes Mech-Handling setzt, liegt hier genau richtig!", sagt Michael Schnelle, PC Player 12/96 Wertung: ✱✱✱✱
Nur für PC CD-Rom
„Gratulation, Interplay! Shattered Steel bietet nicht nur exzellente Grafiken, sondern auch knallharte Action mit Langzeitmotivation!", Thomas Richter, PC Spiel Wertung: ✱✱✱✱
Interplay™
DISTRIBUTED BY
Acclaim®
Entertainment GmbH
BioWare Corp. All rights reserved. Shattered Steel is a trademark of Interplay Production. All rights reserved.
Licensed and distributed exclusively by Interplay Productions.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Leider hat sich in diesem Punkt zum Vorgänger nichts geändert. Die Einheiten fahren immer noch kreuz und quer und blockieren sich, wo es nur geht. Es kann zum Beispiel passieren, daß zwei volle Sammler um die Raffinerie fahren, ohne jemals abzuladen. Eine ebenfalls sehr witzige Situation gibt es, wenn der Computer mit Landungsbooten Einheiten auf die Insel des Spielers bringt. Der erste Transporter bleibt stehen und die anderen stellen sich brav hinten an, und zwar ohne auszuladen! Ähnlich schlecht gelöst ist das Beladen von Transportschiffen. Wenn nicht einer Einheit nach der anderen der Befehl erteilt wird, bleibt das Boot minutenlang leer. Gerade in diesem Punkt hatte man viel Hoffnung in den Nachfolger gesetzt. Schade. Vielleicht beim nächsten Teil, Tiberium Sun...



U-Boote richten gegen die Breitseite von Schiffen viel mehr Schaden an. Kreuzer sind ihnen schutzlos ausgeliefert.

nur gegen Computerspieler ausfechten, die sich sogar manchmal verbünden. Allerdings besitzt der Computer nicht die Intelligenz, um einem menschlichen Spieler gefährlich zu werden. Sorgen die unterschiedlichen Stärken der Alliierten und Sowjets in den einzelnen Bereichen im Single-Player-Modus für Abwechslung, so stören sie beim Multiplayer. Dafür ist auf den CDs ein Editor, mit denen man seine eigenen, fairen Multiplayer-Karten entwerfen kann.

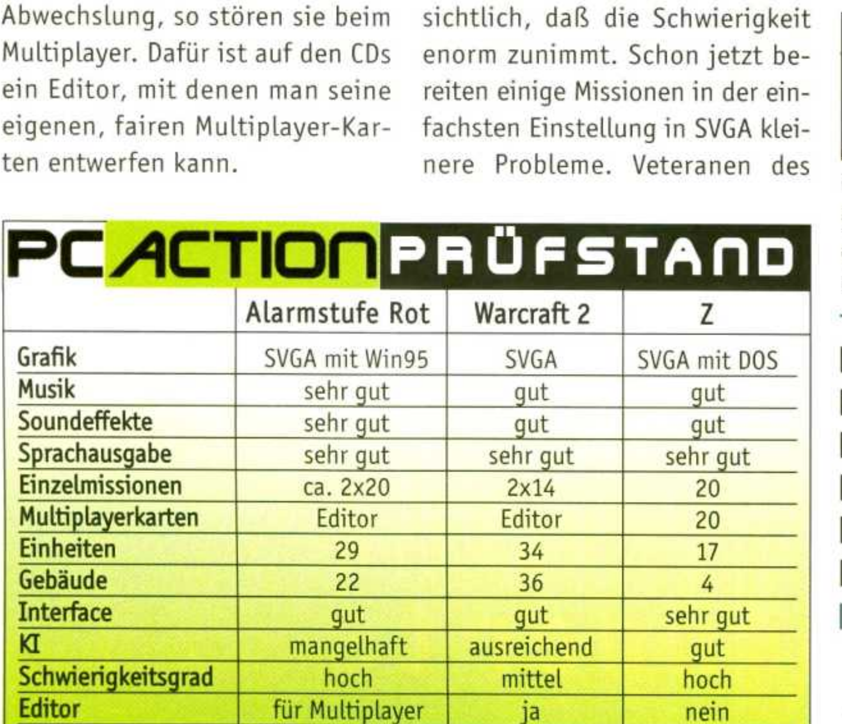
SVGA für Win 95

In Warcraft 2 wurde die SVGA-Grafik für eine detaillierte Darstellung genutzt. In Alarmstufe Rot dient sie allerdings hauptsächlich der Übersichtlichkeit, aber eben nur unter Win 95. Damit haben alle DOS-User ein gewaltiges Problem. Durch die größeren Karten wird in VGA das Spiel so unübersichtlich, daß die Schwierigkeit enorm zunimmt. Schon jetzt bereiten einige Missionen in der einfachsten Einstellung in SVGA kleinere Probleme. Veteranen des Ausnahmezustands sollten trotzdem keine größeren Schwierigkeiten haben. Neben der schöneren Grafik wartet Alarmstufe Rot mit superben Soundtracks auf. Abgerundet wird das Ganze durch überzeugende Sprachausgabe und Soundeffekte.

Alexander Geltenpoth



Die Yaks richten zwar keine großen Schäden an, aber in Staffeln können sie den Alliierten gefährlich werden.

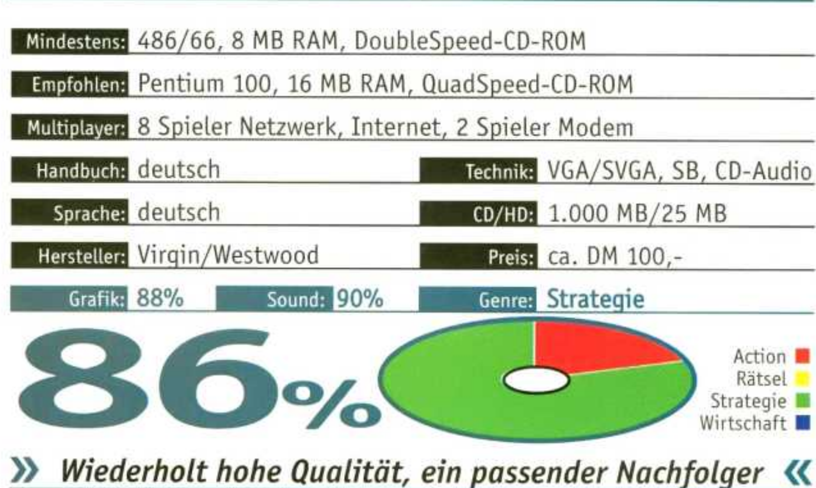


PC ACTION PRÜFSTAND

	Alarmstufe Rot	Warcraft 2	Z
Grafik	SVGA mit Win95	SVGA	SVGA mit DOS
Musik	sehr gut	gut	gut
Soundeffekte	sehr gut	gut	gut
Sprachausgabe	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Einzelmissionen	ca. 2x20	2x14	20
Multiplayerkarten	Editor	Editor	20
Einheiten	29	34	17
Gebäude	22	36	4
Interface	gut	gut	sehr gut
KI	mangelhaft	ausreichend	gut
Schwierigkeitsgrad	hoch	mittel	hoch
Editor	für Multiplayer	ja	nein
Max. Spieler	8	8	4
Chat-Funktion	gut	gut	sehr gut

KOMMENTAR

» Alarmstufe Rot ist wie der Vorgänger ein phantastisches Spiel. In vielerlei Hinsicht ist es dem Tiberium-Konflikt sogar überlegen. Trotzdem hätte ich in einigen Punkten mehr erwartet. Zum Beispiel ist die Bedienoberfläche von „Z" einfach besser gelöst. Die erhofften Neuerungen blieben größtenteils aus. So leidet auch Alarmstufe Rot immer noch an ähnlichen Kinderkrankheiten wie der Tiberium-Konflikt. Eine Menge Spaß macht es dennoch. «



Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer: 8 Spieler Netzwerk, Internet, 2 Spieler Modem
Handbuch: deutsch
Technik: VGA/SVGA, SB, CD-Audio
Sprache: deutsch
CD/HD: 1.000 MB/25 MB
Hersteller: Virgin/Westwood
Preis: ca. DM 100,-
Grafik: 88%
Sound: 90%
Genre: Strategie
86%

» *Wiederholt hohe Qualität, ein passender Nachfolger* «

069 - 332 353

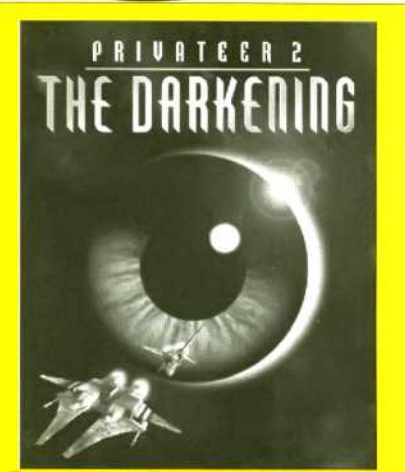
Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 069-30851087 T-Online *soco#

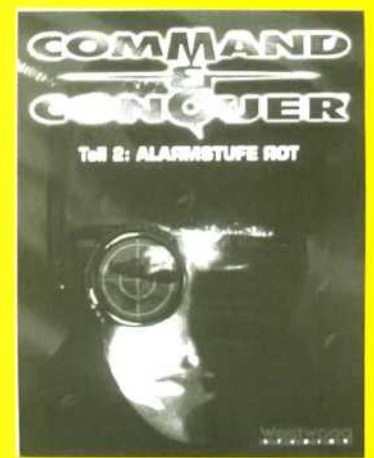
Software Company
your way to play

3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90
3D Ultra Pinball 2*	DV	69,90
Absolut Pinball	DA	54,90
Ace Ventura*	DV	79,90
Afterlife	DA	69,90
Airbus 2*	DV	79,90
AH64D Longbow	DV	79,90
AH64D Flashpoint Korea*	**DV**	**39,90**
Airbus 2*	DV	69,90
Anvil of Dawn	DV	74,90
American Dream	DV	34,90
Animal*	DV	79,90
Azraels Tear	DV	69,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	59,90
Bedlam	DA	74,90
Betrayl in Antara*	DA	79,90
Bleifuss	DV	54,90
Blood & Magic AD&D	**DA**	**79,90**
Boong!	DV	49,90
Bug!	DV	54,90
Casino Deluxe 2.0*	EV	64,90
Cheesmaster 5000	**DV**	**69,90**
Chronicle of the Sword	DA	69,90
Chronomaster	DA	69,90
Civilization 2	DV	74,90
Civil War General	DV	79,90
Comix Zone	DV	49,90
Command&Conquer inkl. Data	**DV**	**89,90**
Command&Conquer Data	DV	24,90

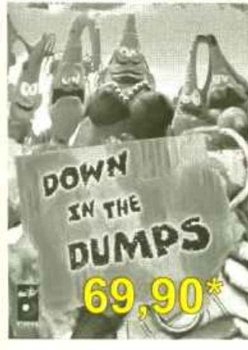
Leisure Suit Larry7*	DV	79,90
Lighthouse	DV	79,90
Links LS	**DA**	**89,90**
Links Pelikan Hill	EV	49,90
Lords of the Realm 2*	**DV**	**79,90**
Magic the Gathering*	DV	79,90
M.A.X*	**DV**	**79,90**
MAD TV 2*	**DV**	**69,90**
Mechwarrior 2 inkl. Data	DV	74,90
Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Mechwarrior2:MERCENARIES*	**DV**	**79,90**
Mega Race 2	DV	54,90
Monopoly	DV	54,90
Muppets Inside	DA	69,90
Myst	DV	69,90
Nato Fighters (ATF-Data)*	**DV**	**34,90**
Nascar Racing 2	**DA**	**74,90**
NBA Live 97	DV	74,90
Need for Speed Edt.	**DV**	**79,90**
NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
NFL Quarterback 97	DV	79,90
Nihilist	DV	64,90
NFL 97 - John Madden	**DV**	**69,90**
Normality	DV	79,90
Orion Burger*	**DV**	**74,90**
Outpost 2*	DV	89,90
Pax Imperia 2*	DV	89,90
Pete Sampras Tennis*	**DV**	**79,90**
Phantasmagoria 2*	**DA**	**79,90**



Geschäfte am Rande der Dunkelheit!
DV* 79,90



Größer, härter, besser!
DV* 89,90

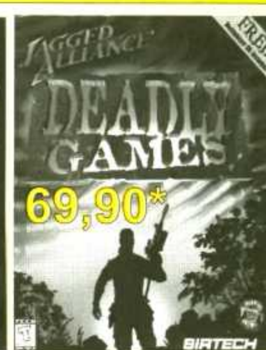




TOP'S TOP'S TOP'S

Akte Pandora	79,90	Hind	59,90
Alien Trilogie*	69,90	Master of Orion 2*	79,90
Baphomets Fluch	64,90	MDK*	79,90
Bleifuß 2	59,90	MS Flightsim.6	84,90
Bundesliga Ma.97	69,90	NHL Hockey 97	69,90
Die Hard Trilogie*	69,90	Schleichfahrt	69,90
Discworld 2*	79,90	Schwarze Auge 3	34,90
Fifa Soccer 97	74,90	Star Control 3*	79,90
Flottenmanöver*	69,90	Syndicate Wars	69,90
Formel 1*	84,90	Toonstruck*	69,90





Conquest of the new World	DV	79,90
Creatures	**DV**	**64,90**
Crusader - No Regret	**DV**	**64,90**
Cyberia 2	DV	79,90
Cyberstorm	**DV**	**79,90**
Dawn of Darkness*	DV	79,90
Deadly Tide*	DA	79,90
Deadlock	**DA**	**79,90**
Descent 2	DA	69,90
Descent to Undermountain	DA	79,90
Destiny	**DV**	**74,90**
Destruction Derby 2*	**DV**	**69,90**
Die Fugger 2	**DV**	**54,90**
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen	DV	69,90
Die gr. Schlacht u. Gettysburg*	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Waterloo*	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Shilo*	DV	69,90
Dominion		**i.Vorb.**
Earthsiege 2	DV	79,90
Earthworm Jim 1+2 DOS	DV	64,90
Earthworm Jim 2 WIN95	DV	74,90
Ecco the Dolphin	DV	49,90
Elisabeth I.	DV	69,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	DV	84,90
Eurofighter 2000 Tact-Com	DV	34,90
F1 Manager 96	DV	69,90
F1 Grand Prix 2	**DV**	**79,90**
F22 Lightning 2*	**DV**	**79,90**
Fable	DV	79,90
Fifa Soccer 96	DV	59,90
Fire Fight	DV	59,90
Flight Commander 2	DV	69,90
Flying Corps	DV	84,90
Fragile Allegiance	DV	79,90
Gabriel Knight 2	DV	79,90
Gearheads	DV	49,90
Gene Machine	DV	74,90
Gene Wars	**DV**	**69,90**
Golden Gate Killer	DV	74,90
G-Nome*	DV	84,90
Guts 'N' Garters	DV	84,90
Hardline	DV	59,90
Hexagon Kartell*	DV	89,90
Hexen Mission	DA	29,90
Hugo 3	DV	69,90
Hugo 4*	**DV**	**59,90**
Hunter Hundet*	DV	84,90
Hyperblade*	DV	84,90
Interstate 76*	DV	84,90
Iron & Blood	**DA**	**74,90**
Ironman/XO	DA	69,90
Iznogoud*	**DV**	**69,90**
Jedi Knight*	**DA**	**84,90**
König der Löwen	DA	54,90
Lands of Lore 2*	**DV**	**84,90**

Pirateninsel*	DV	79,90
Pole Position	DV	69,90
Pro Pinball-The web	DV	49,90
Puppen, Perlen, Pistolen*	DV	79,90
Quest for Glory Coll.	DA	69,90

Wir führen auch Lösungshefte, Magic-Karten, Zubehör, Wissens- und Lernsoftware. Level-CD's ab DM 14,90.

Rally Racing 97	**DV**	**74,90**
Rätsel des Master Lu	DV	69,90
Realms of the Haunting	**EV**	**79,90**
Ripper	DV	59,90
Risiko	**DV**	**69,90**
Road Rash	DV	59,90
Rückkehr nach Krondor*	**DV**	**84,90**
Sandwarrior*	DV	79,90
Shannara	DV	69,90
Shatterd Steel	**DV**	**69,90**
Sherlock Holmes-Täto.Rose	DV	74,90
Siedler 2	DV	69,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Hunter Mission Patrol*	**DV**	**24,90**
Sim City CD Collection	**DV**	**89,90**
Simon the Sorcerer 1+2 Edt.	DV	49,90
Sonic CD	DV	54,90
Star General*	**DA**	**79,90**
Starcraft*	**DV**	**79,90**
Star Trek - Final Unity	**DV**	**39,90**
Star Trek Borg		i.Vorb.
Star Trek - Klingons	DV	69,90
Star Trek Warrior Set	DV	69,90
Storm	DV	59,90
Striker 96	DV	79,90
Terra Nova	DV	69,90
TFX 2000 Edition	DV	84,90
The Dig	DV	74,90
Theme Hospital*	DV	74,90
Time Commando	DV	69,90
Tomb Raider*	**DV**	**64,90**
Toonstruck*	**DV**	**69,90**
Trophy Base 2*	EV	69,90
Tunnel B1*	**DV**	**84,90**
Ultra Pinball 2*	DV	69,90
Virtua Fighter	DV	69,90
Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	**DV**	**79,90**
Warcraft 2 Exp.Set	DV	24,90
Warwind	**DA**	**79,90**
Wing Commander 4	**DV**	**54,90**
Worms inkl. Reinforcment	DV	69,90
Worms Reinforcment	DV	34,90
X-Men: Ch.of the Atom*	DA	69,90
X-Wing vs. T-Fighter		**i.Vorb.**
Z	**DV**	**69,90**

LOW BUDGET!

11th Hour	**DV**	**29,90**
3D Lemmings	**DV**	**19,90**
Bioforge	DV	29,90
Bundesliga Manager Pro.	DV	19,90
Christof Kolumbus	DV	19,90
Civilization	DV	24,90
Crusader: No Remorse*	**DV**	**29,90**
Deadelus Encounter	DV	24,90
Der Reeder	DV	19,90
Destruction Derby	**DV**	**29,90**
Die Siedler 1	DV	29,90
Die Siedler 2 Mission	**DV**	**29,90**
Discworld	**DV**	**29,90**
Dunegeonmaster 2	**DV**	**29,90**
Earthsiege 1	DV	24,90
Eishockey Manager	DV	19,90
Ecstatica	**DV**	**19,90**
Grand Prix	DV	24,90
Grand Prix Manager	**DV**	**39,90**
Höhlenweltsaga	DV	19,90
Indy Car 2	**DV**	**34,90**
Jagged Alliance	DV	29,90
Kings Quest 7*	**DV**	**24,90**
Little Big Adv.	DV	29,90
Master of Magic	DV	24,90
Might&Magic Triologie	DV	39,90
NBA 96	**DV**	**34,90**
NHL 96	**DV**	**29,90**
NHL 95 Classic	DV	24,90
Pirates Gold	DV	24,90
Pitfall	**DV**	**29,90**
Pizza Connection	DV	19,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Rüsselsheim	DV	24,90
Schwarze Auge 2	DV	29,90
Shanghai-Great Moments	**DV**	**24,90**
Simon 1	DV	24,90
Simon 2	DV	29,90
Shivers	**DV**	**19,90**
Space Quest 6*	**DV**	**24,90**
Star Trek-Final Unity	**DV**	**39,90**
Stonekeep	DV	34,90
Teamchef	DV	29,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Tilt	DV	24,90
Top Gun	DV	29,90
UFO	DV	24,90
Vollgas	DV	29,90
Warcraft 1	**DA**	**29,90**
Wing Commander 3	**DV**	**34,90**
Woodruf	**DV**	**34,90**
Wipe Out	**DV**	**19,90**

PLAYSTATION!

Sony Playstation		**389,90**
Memory Card		44,90
Controll Pad		39,90
Alien Trilogy	DV	89,90
Andretti Racing	DV	89,90
Baphomets Fluch	**DV**	**89,90**
Battlearena Toshinden 2	DA	99,90
Bubble Bobble	DV	79,90
Bust a Move 2	DV	59,90
Command & Conquer*	**DV**	**89,90**
Crash Bandicoot	**DV**	**99,90**
Darstalkers*	DV	84,90
Destruction Derby 2*	**DA**	**99,90**
Die Hard Trilogy	**DV**	**79,90**
Fade to Black	DA	89,90
Fifa 97*	**DV**	**79,90**
Formel 1	DA	89,90
Gunship 2000	DV	99,90
Itern. Track&Field	DV	99,90
Myst*	**DV**	**89,90**
Need for Speed	DA	79,90
NHL Hockey 97	**DV**	**79,90**
Olympic Games	DV	89,90
Pete Sampras Tennis	**DV**	**79,90**
Sim City 2000*	DV	89,90
Soviet Strike	**DV**	**79,90**
Syndicate Wars	**DV**	**79,90**
Tekken 2	**DA**	**99,90**
Time Commando	DA	89,90
Tunnel B1	**DV**	**84,90**
Wing Commander 4*	**DV**	**99,90**
Wipe Out 2097	**DA**	**99,90**

Gamestore Frankfurt:



Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL: 069 - 30 851 069

Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt.Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl.Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. Software-Company, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Death Rally • Rennspiel

AMOKFAHRT

Jedem Hersteller sein Micro-Machines. Auf den ersten Blick erinnert bei Death Rally wirklich alles an das Codemasters-Spiel, auf den zweiten dann schon eher an das gute alte Supercars vom Amiga (Veteranen mögen sich erinnern). Tatsächlich präsentiert Apogee eine Mischung aus Rennspiel und Shoot 'em Up.

Im Solobetrieb stehen gleich 18 Kurse zur Verfügung. Sie fahren auf Schotterpisten, über Lavaberge, auf grünen Auen oder durch Mini-Städte. Ihr Untersatz ist selbst kaum größer als eine Streichholzschachtel, ihn sehen Sie im Spielbetrieb immer aus der Vogelperspektive. In drei verschiedenen Ligen gilt es Punkte zu sammeln, um in der Fahrerwertung irgendwann einmal die Nase vorn zu haben. Doch bis dahin haben Sie einen steinigen Weg zurückzulegen. Am Anfang können Sie sich gerade einmal einen putzigen VW-Käfer leisten, der immerhin noch einen Satz bessere Reifen, einen neuen Motor oder etwas Panzerung verträgt. Letztere haben Sie bitter nötig, denn bei Death Rally wird, wie sollte es bei diesem Namen auch anders sein, scharf geschossen. Mit drei Gegnern wagen Sie sich auf die zufällig ausgewählten Rundkurse, allesamt sehr kurvig, aber nicht sonderlich lang. Nach vier, fünf oder sechs Runden ist alles vorbei. Jetzt sollten Sie einen der drei vorderen Plätze erreicht haben, dann werden Sie mit einer Geldprämie belohnt, die Sie sofort in die Aufrüstung Ihres Vehikels investieren. Wenn Sie sich hochgedient haben, dürfen Sie später auch einen reinrassigen Sportwagen Ihr eigen nennen, der auch weitaus bessere Extras verträgt. Auf den Pisten kennen die Computer-Piloten keinerlei Pardon und ballern auf alles, was sich bewegt. Passanten werden gnadenlos überrollt und hinterlassen häßliche Flecken. Geschmackssache! Für Sie kommt erst das vorzeitige Ende, wenn die Panzerung den Geist aufgibt und Ihr Wägelchen mit einem brennenden Motor den Straßenrand säumt.

Design-Fragen

Während Sie in den Menüs noch mit SVGA-Screens verwöhnt werden, müssen Sie sich auf der Piste mit der VGA-Auflösung begnügen. Macht aber nichts, denn dafür läuft Death Rally auch auf einem 486DX4 einigermaßen flott. Die Strecken sind ansprechend designt, durch diverse Power-Ups werden Sie immer wieder von der Ideallinie weggelockt. Witzige 3D-Effekte, wie etwa der Giftpilz-Blackout, bei dem Sie die Strecke nur noch verschwommen sehen, sorgen für Atmosphäre. Durch die leicht erlernbare, sehr präzise Steuerung haben Sie immer Kontrolle über das Geschehen. Der Soundtrack versetzt zwar nicht in Entzücken, nervt aber wenigstens nicht. Kurzum: Death Rally kann jedem empfohlen werden, dem nicht der Sinn steht nach tonnenschweren Handbüchern oder riesigen Setup-Menüs. Hier handelt es sich um ein leicht zugängliches Plug-and-Play-Spektakel, das sich durch ein clever designtes Gameplay auszeichnet.

Christian Bigge

Mit dem entsprechenden Kleingeld in der Tasche rüsten Sie Ihr Vehikel zum Kampfkoloß auf.



Fußgänger, die zu dicht an der Fahrbahn stehen, werden dezent in rote Flecke verwandelt.



Hier wird geballert, was das Zeug hält. Der blaue Thunderbird hat soeben sein Leben ausgehaucht.

KOMMENTAR



» Sicher, die Erleuchtung ist Death Rally natürlich nicht. Das ist aber auch gar nicht nötig. Die hübschen 3D-Effekte, der motivierende Liga-Modus und vor allem das unkomplizierte Gameplay beinhalten genug Spielanreiz. Im Solobetrieb macht Death Rally zwar auch Laune, ist aber ziemlich schnell durchgespielt. Wenn Sie aber ein Netzwerk zur Verfügung haben, sollten Sie über einen Kauf nachdenken. «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	4 Spieler Netzwerk, 2 Spieler Modem/Nullmodem		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/VGA, SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	576 MB/44 MB
Hersteller:	Apogee	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 68%	Sound: 45%	Genre:	Rennspiel

75%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Nette Unterhaltung für einen Feierabend mit Freunden* «

Warwind • Strategie

FRISCHER WIND?

Besser gut kopiert, als schlecht selbstgemacht. Nach diesem Motto muß SSI Warwind entworfen haben. Was einem an eigener Innovation fehlte, wird kurzerhand von anderen abgeguckt. Von SSI hätte man eigentlich mehr erwarten können.



Die Anzeige der Lebensenergie über jeder einzelnen Einheit ist in Anlehnung an ein anderes Echtzeit-Strategiespiel entstanden: C&C.

Warwind ist schon fast eine Lobeshymne an Warcraft, so sehr erinnert es an Blizzards Bestseller. Am markantesten ist natürlich die optische Darstellung. Hintergrund, Gebäude und Einheiten sehen so aus, als kämen sie von ein und demselben Zeichentisch. Inhaltlich lassen sich ähnliche Parallelen ziehen. Anstelle von zwei verfeindeten Rassen sind es hier vier, die alle vom Spieler nacheinander durch jeweils sieben Missionen geleitet werden können. Obblinox, Tha´Roon, Eaggra und Shama´Li haben jeweils andere Einheiten und Zaubersprüche. Allgemein gilt, daß gute Zaubererrassen nur schlechte Kämpfer abgeben und umgekehrt. Etliche Einheiten lassen sich nachträglich aufwerten, so wie bei Warcraft aus Rittern Paladine wurden. Ein Großteil der Zaubersprüche erinnert ebenfalls an die Auseinandersetzung zwischen Menschen und Orks, wie zum Beispiel Feuerball, Heilung und Unsichtbarkeit. Ebenso wurden die Missionen ähnlich gestaltet. Es werden Gefangene befreit und Schiffe gebaut. Zu guter Letzt ist ebenfalls ein Editor enthalten, mit dem sich neue Missionen und Mehrspielerkarten entwerfen lassen.



Über die rechte Maustaste öffnet sich das Icon-Befehlsmenü.

Weiterentwicklung?

Ein paar Eigenheiten haben sich die Designer aber schon erlaubt. Befehle werden an die Einheiten über ein Iconmenü gegeben, das mit der rechten Maustaste geöffnet wird. Eine ziemlich umständliche Methode, die bei offensichtlichen Befehlen umgangen werden kann. Klickt man mit aktivierten Arbeitern auf ein Waldstück, betätigen sich die emsigen Untertanen sofort als Holzfäller. Einheiten kann man jetzt auch in Gebäuden plazieren, das Dach wird dann ausgeblendet. Eine gute Idee für Multiplayer-Spiele, da man so leicht dem Feind eine zahlenmäßige Unterlegenheit vorgaukeln kann. Im Spiel werden schon 40 vorgefertigte Karten für den Mehrspieler-Modus mitgeliefert. Warwind hält sich übrigens nicht streng an das klassische Fantasy-Szenario. Einige Rassen verfügen über so moderne SciFi-Technologien, wie Maschinengewehre und schwebende Motorbikes. In den Sümpfen Yavuans ist es übrigens immer sehr neblig, der ganze Planet scheint nur aus Sümpfen zu bestehen. Leider kann man auf den „Nebel des Kriegs" nicht wie bei Warcraft verzichten, nur ständig beobachtete Landstriche sind sichtbar. Den hervorragenden Sound von Warcraft, man denke nur an die coole Sprachausgabe der Einheiten, hätte sich SSI besser auch zum Vorbild nehmen sollen. Zumindest in diesem Punkt ist Warwind nicht konkurrenzfähig.



Einheiten dürfen bei SSI auch in Gebäuden plaziert werden.



Der „Fog of War" kann in Warwind nicht abgeschaltet werden.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Wenn man ein Topspiel nachahmt, erhält man zumindest ein sehr gutes Spiel. Warwind kann fast alles bieten, was Warcraft hat, in einigen Punkten sogar ein bißchen mehr. Allerdings sind die Hardware-Anforderungen übertrieben, aber daran ist vermutlich Win95 schuld. Trotzdem ist Warwind nur für Warcraft-Veteranen empfehlenswert, die trotz Zusatzmissionen immer noch nicht genug haben. «

Mindestens:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2-8 Spieler Netzwerk, Modem		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, Win95
Sprache:	deutsch	CD/HD:	560 MB/5 MB
Hersteller:	Mindscape/SSI	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 79%	Sound: 62%	Genre:	Strategie

75%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Nicht nur der Name verrät das offensichtliche Vorbild* «


Das einzigartige 3D-Grafik-Adventure in einer virtuellen, futuristischen Fantasywelt.
Loggen Sie in NET:Zone ein.
Loggen Sie wieder aus...
wenn Sie können!
NET:Zone
GAMETEK
Herausgegeben von
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH
Steinmetzstr. 20
41061 Mönchengladbach Germany
© 1996 Compro Games Ltd. All Rights Reserved.
ERHÄLTLICH AUF PC CD - ROM

Heroes of Might & Magic 2

FEUER UND SCHWERT

Anstatt den nächsten Teil der Rollenspielserie Might & Magic zu programmieren, bringt New World Computing den Nachfolger des zugehörigen Strategiespiels heraus.

Der König ist tot, lang lebe der König! Leider steht noch nicht fest, wer das ist. Sobald es um Macht und Geld geht, hört Freundschaft bekanntlich auf, und auch Verwandschaft ist nichts mehr wert. Schon hat der Krieg der Kronprinzen begonnen. Seitdem der Vater den Thron bestieg, hat sich allerdings einiges geändert. Aus den vier unterschiedlichen Heldenklassen sind nun sechs geworden. Jeder Held kann nach wie vor fünf Monstergruppen in seiner Armee kommandieren. Neben den vier Grundfähigkeiten und bis zu 14 Gegenständen unterstützen jetzt auch noch bis zu acht Fertigkeiten die Truppen. Die Zaubersprüche besitzen jetzt auch keine Ladungen mehr, sondern müssen mit Mana vom Helden bezahlt werden. Ein einmal erlernter Zauber ist also immer verfügbar.

Renaissance

Ebenso hat sich die Anzahl der verschiedenen Städte auf sechs erhöht. Schon allein damit streifen mehr unterschiedliche Monster durchs Land, da jede Stadt bis zu sechs verschiedene Einheiten produzieren kann. Hier hat man sich noch etwas besseres einfallen lassen. Zum Beispiel wird das Konstrukt Stonehenge benötigt, um Druiden zu rekrutieren. Nun lassen sich manche Gebäude verbessern. Aus einem aufgewerteten Stonehenge marschieren dann eben Großdruiden. Allgemein lassen sich in den Städten mehr unterschiedliche Gebäude errichten. Erwähnenswert ist noch der Marktplatz, der einen Austausch verschiedener Ressourcen erlaubt. Je mehr Marktplätze in einem Einzugsbereich sind, desto besser wird das Tauschverhältnis. Allgemein wurde der strategische Hintergrund weiter ausgebaut und vertieft. Die Heldenentwicklung lehnt sich jetzt auch etwas stärker an der Rollenspielserie an.

Zeitgemäß

Technisch entspricht der zweite Teil den momentanen Erwartungen. Damit ist nicht nur die SVGA-Grafik und stimmungsvolle Hintergrundmusik gemeint. Heroes of Might & Magic 2 bietet Multiplayer für bis zu sechs Spieler an, egal ob an einem Rechner, im Netzwerk oder über Modem. Außerdem ist ein Editor enthalten, mit dem sich Karten bis ins Detail selbst erstellen lassen. Für Einzelspieler bietet die Kampagne überdurchschnittlich langen Spielspaß. Hier wurde die Motivation noch erhöht, weil jetzt die einzelnen Helden nach Abschluß einer Mission auch wieder in der nächsten auftauchen. Nach wie vor läßt sich der Schwierigkeitsgrad über Gegnerintelligenz, Startvoraussetzungen und Levelwahl festlegen.

Alexander Geltenpoth



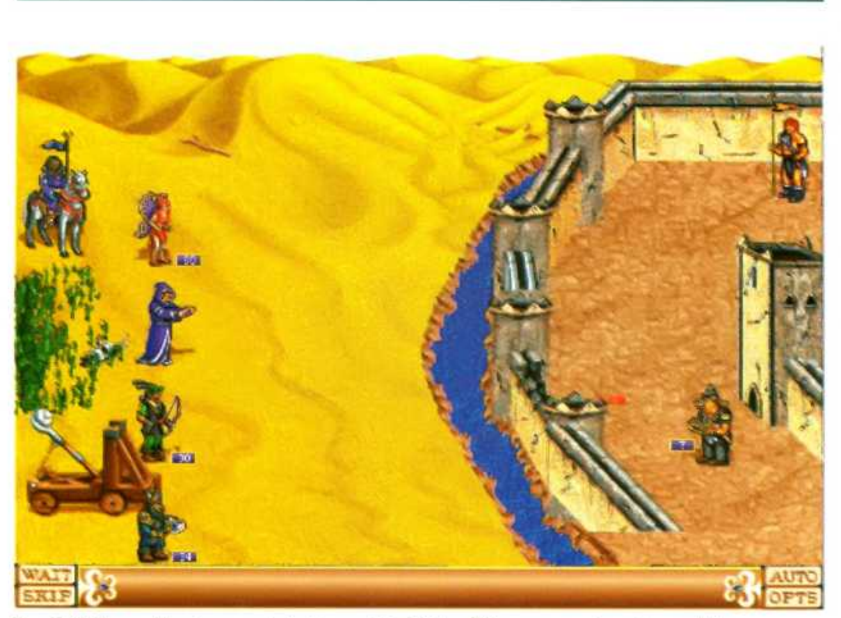
Das herkömmliche Statusfenster der Helden wurde um bis zu acht Fertigkeiten erweitert.

KOMMENTAR

» Eigentlich hätte ich schon lieber Might & Magic Teil 6 gespielt. Trotzdem haben New World Computing wieder ein fesselndes Strategiespiel programmiert, das den ersten Teil in jeder Hinsicht übertrifft. Es ist zwar nicht ganz so anspruchsvoll wie Fantasy General, gleicht diesen Nachteil aber durch eine riesige Masse an Features aus. Wem der erste Teil schon gefallen hat, der wird vom zweiten begeistert sein. «



Außer leicht verbesserter Grafik hat sich am Interface wenig geändert. Schnee, Sumpf, Lava, Wüste usw. sorgen für Abwechslung.



In Städten darf man jetzt zusätzliche Türme sowie einen Wassergraben errichten, der bei Belagerungen den Feind kurzzeitig aufhält.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	6 Spieler Netz, Modem, Hotseat		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB, CD-Audio
Sprache:	deutsch	CD/HD:	150 MB/40 MB
Hersteller:	New World Computing	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 78%	Sound: 76%	Genre:	Strategie

81%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *In allen Belangen eine gelungene Verbesserung.* «



HOLEN SIE EINEN RUNTER.







Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.

Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.



OTHELLO

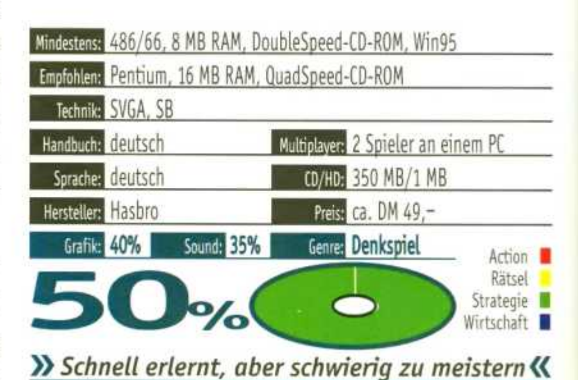
Das international beliebte Brettspiel Othello, auch als Reversi bekannt, dürfen Sie jetzt auch gegen Ihren PC spielen. Im Spiel sind einige Hintergrundinformationen enthalten, die über Entstehung und Geschichte des klassischen Spiels informieren. Darüber hinaus finden sich auf der CD Adressen nationaler Othellovereine und Meisterschaften. Othello gehört zu jenen kleinen Brettspielen wie Dame und Mühle, die sich in kürzester Zeit erlernen lassen. Bis man jedoch den Status eines Meisters erreicht, vergehen Jahre. Das Spiel enthält ein sehr gutes Tutorial, das nicht nur die Regeln erklärt. Wie im Schach unterteilt sich das Spiel in mehrere Phasen. Im Tutorial werden Ihnen verschiedene Taktiken von der Eröffnung bis zum Endspiel beigebracht.



Voll im Trend, aber Brettspiele am PC können einfach keine gesellige Spielrunde ersetzen.

Es stehen im Spiel sieben Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Einem Othello-Neuling kann es allerdings mit ein bis zwei Stunden Übung gelingen, Stufe sechs zu besiegen. Gegen Stufe sieben haben aber nur passionierte Spieler eine Chance. Hier wäre eine feinere Abstimmung vielleicht besser gewesen. Außerdem sind die Hardware-Anforderungen für ein technisch derart anspruchsloses Spiel weit übertrieben.

Alexander Geltenpoth



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	350 MB/1 MB
Hersteller:	Hasbro	Preis:	ca. DM 49,-
Grafik: 40%	Sound: 35%	Genre:	Denkspiel

50%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Schnell erlernt, aber schwierig zu meistern «

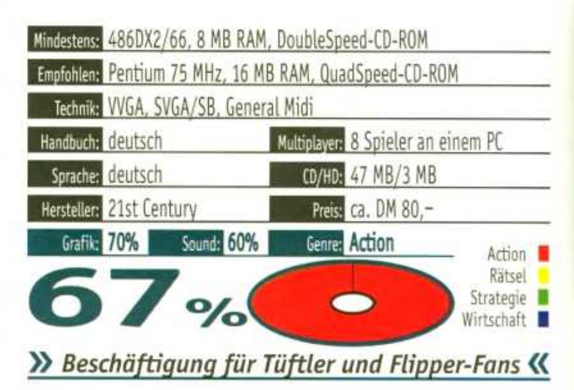
PINBALL CONSTRUCTION KIT

21st Century werden als die Flipper-Spezialisten in die Computerspiel-Geschichte eingehen. Nach unzähligen Dreams, Illusion- und World-Tables darf man sich nun nach dem Baukasten-Prinzip selbst als Flipper-Designer versuchen. Und das alles ohne großes Handbuchstudium. 32 Grundgrafiken, Hunderte von Grafikstickern, Bumpern, Lichtern, Kontakt- und Klappzielen sowie über 200 Sounds regen den Basteltrieb gehörig an. Sogar eigene Grafiken können importiert werden. Mittels Point & Klick-Interface werden Elemente einfach plaziert und können sofort in einem kurzen Spiel überprüft werden. Im Betrieb unter DOS und Windows lassen sich Auflösungen bis zu 1.024 x 768 einstellen. Für Geduldsmenschen mit dem Hang zum Perfektionismus bietet das Construction Kit jedenfalls ausreichend Beschäftigung. Allerdings nur im Rahmen des bekannten und schon etwas betagten 21st-Flipper-Knowhows. Innovationen wie eine 3D-Ansicht oder spektakuläre Special Effects auf den Tisch-Layouts finden sich leider nicht.



Bequemes Table-Design im Windowsfenster. Der Clou: Man kann gleich probespielen.

Christian Müller



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VVGA, SVGA/SB, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	8 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	47 MB/3 MB
Hersteller:	21st Century	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 70%	Sound: 60%	Genre:	Action

67%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Beschäftigung für Tüftler und Flipper-Fans «

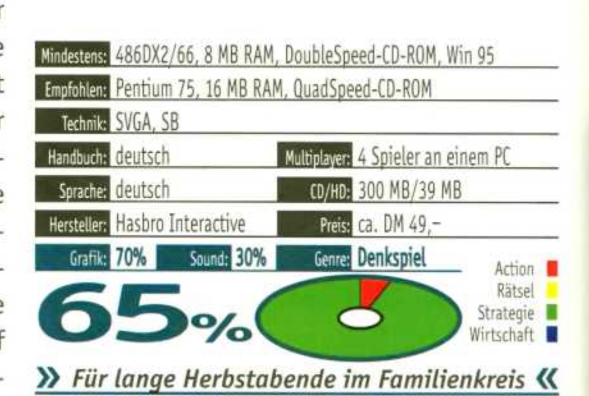
YAHTZEE



Beim Painted Yahtzee müssen Sie auch auf die Farbkombinationen der fünf Würfel achten. Dadurch wird das Spiel einen Hauch strategischer.

Hasbro Interactive bringt mit Yahtzee, in Deutschland besser bekannt unter dem Namen Kniffel, Knobelfreuden auch auf den PC. Gleich fünf Varianten des beliebten Würfelspiels wurden in die Windows 95-Version gepackt. Gegen vier wahlweise menschliche oder computersimulierte Konkurrenten müssen Sie innerhalb vorgegebener Kategorien möglichst viele Punkte erknobeln. Die Plazierung Ihrer Würfe (drei pro Runde) wird Ihnen freigestellt, allerdings haben Sie nur eine begrenzte Anzahl Runden zur Verfügung. Bei den Varianten wie etwa Battle oder Painted Yahtzee erhöht sich die Anzahl der Kategorien oder Sie dürfen mit Ihrem letzten Streich die fünf Würfel Ihres Gegners noch einmal durcheinanderwirbeln. Als Spielchen für zwischendurch oder als Solitaire-Konkurrenz ist Yahtzee durchaus zu empfehlen, die saubere technische Umsetzung und die Idee, das Schütteln des Knobelbechers durch Mausbewegungen zu simulieren, sorgen für ungetrübten Spielspaß.

Christian Bigge



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	300 MB/39 MB
Hersteller:	Hasbro Interactive	Preis:	ca. DM 49,-
Grafik: 70%	Sound: 30%	Genre:	Denkspiel

65%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Für lange Herbstabende im Familienkreis «

COMANCHE® 3



ZEIT FÜR EINEN WIRKLICH DICKEN BRUMMER.







Der Comanche® RAH-66™, die Kampfmaschine. Übernehmen Sie die Kontrolle in Comanche® 3, der neuen mit modernster Technologie ausgestatteten Helikopter-Simulation. Erkunden Sie eine unglaubliche 3D-Landschaft, die durch die revolutionäre neue Voxel Space 2™ -Grafik-Engine entstand, genießen Sie den überraschend klaren, digitalen Stereosound und entscheiden Sie sich für Spiele über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung.

Haben Sie das Zeug dazu?

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.





U.S. Navy Fighters 97 • Flugsimulation

FENSTERFLIEGER

Die USNF gehen jetzt in die dritte Runde. Nach dem Hauptprogramm und der Mission-CD Marine Fighters bietet die 97er Version die Möglichkeit, endlich auch unter Windows 95 zu jetten.



Die Texturen des Himmels sind teilweise sehr eindrucksvoll gewählt.

USNF '97 bietet drei verschiedene Flugmodi. Einmal die Möglichkeit, eine von drei verschiedenen Kampagnen durchzuspielen, wobei diese die Ukraine, die Kurilen und Vietnam als Schauplätze haben. Als zweite und dritte Möglichkeit hat man die Wahl zwischen einem Quick- und Pro-Missionsgenerator. So kann man entweder Missionen der Art „Ich bin auf 5.000 Fuß in fünf Kilometer Entfernung vom Feind" oder eben auch komplexe Flüge mit mehreren Waypoints und mehreren Fluggruppen realisieren. Zu allen im Spiel vorkommenden Flugzeugen bietet ein Lexikon mit Unmengen von Bildern technische Daten und Hintergrundinformationen.

Licht und Schatten

Schon die erste USNF-Version Anfang 1995 war technisch nicht ganz auf dem aktuellen Stand, und so ergeht es auch wieder der 97er Version. Die Landschaft ist im Vergleich zu A10-II oder F-22 Lightning II etwas karg und vor allem flach ausgefallen. Zwar unterstützt das Spiel Auflösungen bis 1.024x768 Bildpunkte, doch in Ermangelung eines Pentium Pro werden sich die meisten Spieler wohl eher mit 640x480 Bildpunkten herumschlagen. Die hochauflösenden Grafikmodi sind zwar etwas schneller geworden, aber vom Prädikat „flüssig" zumindest auf Rechnern der mittleren Pentiumklasse noch ein gutes Stück entfernt. Eine weitere Verbesserung der Windows 95-Version ist die einfachere Konfiguration von Multiplayer-Spielen. So kann jetzt mit jedem möglichen Windows 95-Netzwerk gespielt werden und das umständliche Laden der Netzwerktreiber unter DOS entfällt. Die Zahl der gleichzeitig in einem Spiel möglichen Mitspieler hat sich dagegen nicht verändert, so daß noch immer acht Spieler (bzw. zwei Spieler über Modem) gegen- und miteinander kämpfen können.

Christian Müller/lg

NEUE FLUGZEUGE

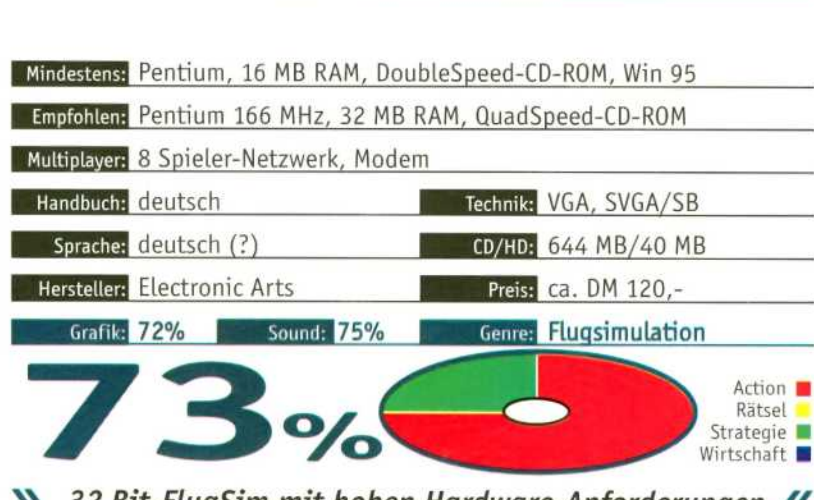
Die neue Vietnam-Kampagne bietet fünf Flugzeuge, die bisher noch nicht verfügbar waren. Damit kann man jetzt 14 verschiedene Maschinen in den drei Feldzügen fliegen und im Multiplayer-Modus aus über 40 Luftfahrzeugen wählen. Die neuen Jets sind die F4-B und F4-J, die F8-J und die MIG 17 und MIG 21F. Vor allem in Multiplayer-Spielen kann man jetzt interessante Spielsituationen erstellen, in denen sich die Spieler z. B. mit MIG 21 und F-16 bekämpfen.

KOMMENTAR

» Wer schon den Kauf von USNF bereut hat, braucht sich die 97er Version gar nicht anzusehen. Grundsätzlich ist alles bei alten geblieben. Das Spiel läuft jetzt unter Windows 95, eine neue Kampagne und fünf Flugzeuge sind hinzugekommen und diverse Bugs der Vorgängerversionen sind entfernt worden. Wer den Vorgänger verschlungen hat, darf aber gleich zugreifen. «



Kämpfe über bewohntem Gebiet sind eher die Ausnahme. Meist steht das Zielgebäude einsam und allein in der Landschaft.



Mindestens:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	8 Spieler-Netzwerk, Modem		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA, SVGA/SB
Sprache:	deutsch (?)	CD/HD:	644 MB/40 MB
Hersteller:	Electronic Arts	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik: 72%	Sound: 75%	Genre:	Flugsimulation

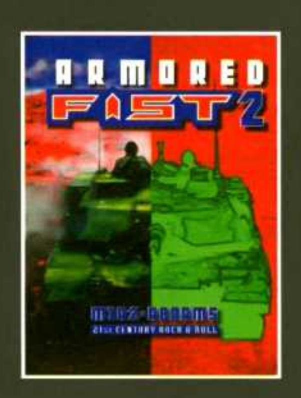
» 32 Bit-FlugSim mit hohen Hardware-Anforderungen «

ARMORED FIST 2

MONTIERT VON RUSSEN, ZERLEGT VON GERD AUS BERLIN.







Sie werden überrascht sein, was Sie alles auseinandernehmen können bei Armored Fist®2, der ultimativen Panzer-Simulation. Gehen Sie mit der niederwalzenden Kraft des M1A2™ Abrams™ zum Angriff über. Erleben Sie 3D-Realität durch NovaLogics atemberaubende neue Voxel Space 2™ Grafik. Hören Sie donnerndes Kampfgetöse in durchdringendem digitalen Stereosound. Natürlich können Sie auch gemeinsam mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen. Erwarten Sie nur nicht, daß sie danach noch Freunde sind...

Und denken Sie nie, daß Ihr Leben ewig währt, Gerd.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.





Star Control 3 • Strategie-Adventure

DREI AUF EINMAL

In den 80ern avancierte Star Control mit den ersten beiden Teilen zum Klassiker, der hinsichtlich der innovativen Story, des Spielwitzes und der Langzeitmotivation selten übertroffen wurde. Über zehn Jahre nach Veröffentlichung von Star Control 1 soll jetzt der dritte Teil seine glorreichen Vorgänger überflügeln.



Feindliche Schiffe tauchen plötzlich in Ihrem Sternensystemen auf. Hier nur ein Beispiel für zahlreiche Zwischensequenzen.

Die phantastische Story von Star Control macht das Spiel zu einer Mischung aus Adventure-, Action- und Strategie-Spiel. Eine Hauptaufgabe für den Spieler war schon immer die Erkundung des Weltraums. Nicht gerade einfach, wenn man zwischen über hundert Sternensystem wählen kann, die über bis zu neun Planeten verfügen, die ihrerseits mehrere Monde haben. Zum Glück wurde diese unmenschliche Forschungsaufgabe entschärft. Sobald man ein Sternensystem besucht, weiß man dank neuer Scannertechnologie sofort, ob es interessante Locations gibt. Zweiter Schwerpunkt sind Verhandlungen mit außerirdischen Rassen, deren Charakterzüge extrem komische Aspekte beinhalten. Nach wie vor werden Konversationen im Multiple-Choice-Verfahren bewältigt. Mit diesen Komponenten wäre das Genre des Adventures abgedeckt.



Eine neue Rasse, auf die man in Star Control 3 trifft, entsendet diese feindlichen Raumschiffe.



Die feigen Spathi muß man wieder zu ihrem Glück mit Drohungen zwingen.



Sämtliche Aliens werden in SVGA dargestellt und sprechen in einem charakteristischen Tonfall.

Action pur

Star Control enthält darüber hinaus ein Shoot´em Up, das sich Hyper Melee nennt. Die neue Variante läßt sich sowohl im 3D- als auch im bekannten 2D-Modus spielen. Einerseits können Sie hier für das Adventure trainieren, das zwangsläufig etliche Weltraumschlachten enthält, oder auch gegen Freunde an einem Rechner, über Modem oder Netzwerk antreten. Hyper Melee ist aber nicht nur reine Ballerei. Zahlreiche Raumschiffe mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten bringen zusätzlich taktische Überlegungen ins Spiel. Nachdem man etwas Erfahrung gesammelt hat, weiß man sehr genau, welcher Gegner am effektivsten mit welchem Schiff bekämpft wird.

Strategisch

Neu implementiert in Star Control 3 ist die strategische Komponente. Jede Kolonie besitzt bestimmte Ressourcen und Arbeitskräfte, die für neue Gebäude, Schiffe, Treibstoffherstellung, Forschung usw. verwendet werden können. Mußte man im zweiten Teil noch mühselig Rohstoffe sammeln, so überläßt man jetzt diese Aufgabe den Kolonien. Allerdings muß man sich um die Kolonisierung selbst kümmern. Außerdem darf der Spieler angeben, wie die Arbeitskraft genutzt wird. Wird viel Treibstoff benötigt, schraubt man die anderen Produktionsbereiche zurück. Erwartet man hingegen schwere Gefechte, konzentriert man sich besser auf den Schiffbau. Natürlich setzt man am Anfang auf Expansion und gibt viele Koloniemodule in Auftrag. Andererseits läßt sich das Spiel nur erfolgreich beenden, wenn zahlreiche Artefakte von Wissenschaftlern untersucht werden.

Technologie

Zum ersten Mal bietet Star Control SVGA und einen dreidimensionalen Weltraum, den man nach Belieben drehen kann. Trotzdem ist die Grafik, verglichen mit einem Weltraumepos wie The Darkening, eher unspektakulär. Die Soundeffekte sind ganz nett gestaltet und erfüllen ihren Zweck. Gut gelungen ist die Sprachausgabe bei Konversationen mit Aliens.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Veteranen aus den ersten beiden Teilen werden Star Control 3 lieben. Genre-Freaks könnten hingegen enttäuscht sein, da es sich um kein gewöhnliches Adventure handelt. Jedoch ist die Story nach wie vor unübertroffen. Bereits nach kurzer Einspielphase hat es einen gepackt, und bis man ein Star Control durchgespielt hat, vergehen Wochen. «

Mindestens:	486/66, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Spieler Hotseat, Modem, Netzwerk		
Handbuch:	englisch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	600 MB/5 MB
Hersteller:	Accolade	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 75%	Sound: 77%	Genre:	Strategie-Adventure

80%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Drei Genres in einem Spiel sorgen für Abwechslung* «



Sie werden nie wieder mit geschlossenen Augen schlafen...





LABOR DES GRAUENS



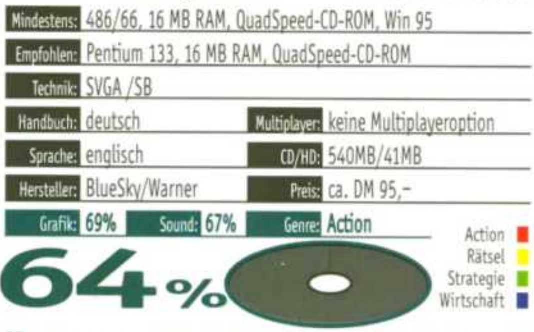
SIERRA®

ASSASSIN 2015

Jack Butchers Familie ist das Militär. Als Elitesoldat steht er in Diensten der US-Regierung. Der High-Tech-Konzern MicroKomm plant derweil mit Roboter-Armeen einen Putsch. Butcher erhält den Auftrag, Entwicklungschef Dr. Arnoud während der Vorstellung eines neuen Killer-Droiden zu eliminieren. Nach dem Attentat muß man den Agenten durch das MicroKomm-Gebäude leiten, um das rettende Dach zu erlangen. Dabei stellen sich ihm natürlich eine Unmenge der Droiden-Schergen entgegen. Ausgerüstet ist der Einzelkämpfer mit Hochleistungsgewehr, Granatwerfer und unbegrenzter Munition. Die Feuerwaffen laufen bei intensivem Gebrauch lediglich heiß. Per Funk gibt eine Komplizin Tips für den richtigen Weg und warnt vor Gefahren. Assassins Spielverlauf gestaltet sich leider ziemlich eintönig. Man hetzt wild ballernd viele Gänge entlang, öffnet Türen und folgt den Richtungsanweisungen aus dem Äther. An Bonusgegenstände zur Erweiterung der Ausrüstung wurde ebensowenig gedacht wie an einen abwechslungsreichen Levelaufbau. Zweifelhaft ist auch die Steuerung. Sind Gegner in der Nähe, erscheint ein Fadenkreuz, das mit der Maus gesteuert wird, ohne jedoch Blicke nach oben oder unten zuzulassen. Die Eigenbewegungen werden dafür über die Tastatur gesteuert. Zwar gibt es zwischen einzelnen Abschnitten und bei besonderen Situationen toll gerenderte und animierte Videos zu sehen, aber die können über die spielerische Monotonie kaum hinwegtrösten. **Christian Müller**



Im MicroKomm-Gebäude stößt man auf Dr. Arnouds gesamte Droiden-Armee.



Mindestens:	486/66, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA /SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	540MB/41MB
Hersteller:	BlueSky/Warner	Preis:	ca. DM 95,-
Grafik: 69%	Sound: 67%	Genre:	Action

64%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Monotone 3D-Action, kaum Abwechslung «

FIRO & KLAWD

Aaargh, was für ein Affentheater! Der Orang Utan-Polizist Firo macht sich mit Hilfe des Katzen-Ganoven Klawd auf die Suche nach einem Falschgeldring der New Yak-Mafia.



Kater Klawd und Orang Utan Firo im Kreuzfeuer der Falschgeld-Mafia und der Spiele-Kritik.

In sechzehn Levels durchstreift man die 3D-gerenderten Locations aus einer isometrischen Perspektive und ballert alle tierischen Ganoven nieder. Abwechselnd können der Kater oder der Orang Utan gesteuert werden und sich mit diversen Extrawaffen und Items ausstatten. Dazu gibt es einige Bonuslevels aus der Ich-Perspektive, in denen ein Fadenkreuz nach Schießbuden-Manier über den Monitor gesteuert wird. Interactive Studios hat sich mit Firo & Klawd sicher Mühe gegeben, aber um ehrlich zu sein, es wird nicht einmal der Standard moderner Shareware-Spiele erreicht. Die Spielfiguren lassen sich nur sehr holprig durch die gerenderte Umgebung steuern, und der unüberlegte Levelaufbau läßt die beiden ein ums andere Mal hinter Objekten verschwinden. Die Animationen beschränken sich auf ein Gliedmaßen-Strampeln und die Zwischensequenzen wirken wie aus einem 3D-Studio-Kurs der nahen Volkshochschule. Da hilft auch die vorhandene, aber lieblose deutsche Sprachausgabe wenig. Da fragt man sich allen Ernstes, ob Activisions Earthworm Jim oder Origins Crusader lediglich eine Fata Morgana waren.

Christian Müller

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	300MB/5MB
Hersteller:	BMG	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 20%	Sound: 30%	Genre:	Action

13%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Technisch, spielerisch auf unterem Niveau «

RAVAGE D.C.X.

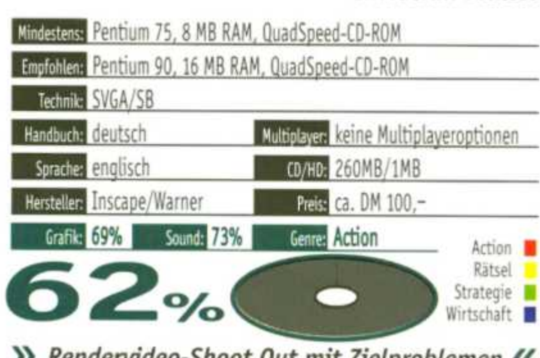
Die Spielfigur des neuen FMV-Shooters von Warner Interactive ist ein Vertreter einer ganz eigenen Spezies, die sich besonders in Computerspielen prächtig zu vermehren scheint: die Welten-Retter.



Die Video-Kamerafahrten wiederholen sich und trotzdem sind die Ziele kaum zu treffen.

Durch eine Dimensionslücke gerät die Alienrasse der Necrons auf die Erde. Kurz darauf wird von ihnen ein Dimensions-Konverter installiert und mit dem Bau eines interdimensionaren Super-Highway begonnen. Als einziger Überlebender einer Elite-Einheit nimmt man gegen die Eindringlinge den ungleichen Kampf auf. Ausgestattet mit einem Lasergewehr und einigen Granaten ballert man sich per Fadenkreuz durch gerenderte Full-Motion-Video-Levels, um in verschiedenen Dimensionen die Konverter der Necrons zu zerstören. An bestimmten Knotenpunkten hält das Video inne und man darf sich 360° um die eigene Achse drehen. Obwohl Ravage D.C.X ganz in der Tradition von Rebel Assault, Cyberia und The Hive steht, können die virtuosen Kamerafahrten mit wenig abwechslungsreichem Gameplay heutzutage kaum mehr überzeugen. Zudem gestaltet sich das Zielen mit dem Joystick sehr umständlich, eine Maussteuerung ist nicht vorgesehen. Immerhin wird man mit angenehmen orchestralen Kompositionen entschädigt.

Christian Müller



Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroptionen
Sprache:	englisch	CD/HD:	260MB/1MB
Hersteller:	Inscape/Warner	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 69%	Sound: 73%	Genre:	Action

62%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Rendervideo-Shoot Out mit Zielproblemen «



Vor langer, langer Zeit lebten einmal die Mecubarz, ein altehrwürdiges, schönes Volk, das mächtig und weise über das Land herrschte. Damals lebten seltsame Wesen, märchenhafte Geschöpfe und Menschen noch in Frieden und Harmonie miteinander, doch dann hielt die Machtgier Einzug und zerstörte alles. Ismael, ein respektierter und geehrter Mann, hatte leider ein sehr leeres, verbittertes Herz, so daß er mit vier Gleichgesinnten ein Komplott zum Sturz der Mecubarz' schmiedete.

Die Mecubarz waren außer sich vor Wut über den Verrat Ismaels und seiner Männer! Mit unbändigem Zorn fingen sie die vier Jahreszeiten ein, sperrten sie in undurchdringliche Kristalle und schleuderten sie wutentbrannt in alle vier Winkel der zerrütteten Welt, wo sie auch heute noch in der ewigen Gewalt von Eis, Nebel, Wasser & Feuer schmachten. Vier der Verräter wurden in die Verbannung geschickt, doch Ismael ist spurlos verschwunden.

Erforschen Sie in der Rolle des unerfahrenen Abenteurers Quickthorpe die vier Länder der Mecubarz', und begeben Sie sich auf die Suche nach den mystischen Edelsteinen, durch die Ihr Volk befreit wird. Zur Lösung dieser aufregenden, jedoch unvorhersehbaren Aufgabe benötigen Sie eine scharfe Beobachtungsgabe, Geschick beim Lösen von Rätseln und einen wachen Verstand. Interagieren Sie mit einem Universum von Figuren, die durch echte Stimmen zum Leben erweckt werden und eine derart dichte Atmosphäre schaffen, daß man sie spüren kann. In einer Kombination von atemberaubenden Animationen und atmosphärischen Soundeffekten gehen Sie mit Fable auf die Reise Ihres Lebens!

Doch Vorsicht ist geboten ... denn in der Fabelwelt ist nicht alles Gold, was glänzt.

Zitat PC Games 10/96: „ ... gehört Fable sicherlich zu den schönsten Fantasy-Adventures. ... Bitte mehr davon!"

KOMPLETT IN DEUTSCH!



Das Fantasy Adventure

Distributed by



PC CD-ROM
auch für Windows

auch für
POWER MAC

TELSTAR
Electronic Studios

CD-INHALT

HERAUSTRENNEN UND SAMMELN



Das stark umstrittene interaktive Interview findet wahrscheinlich nach dieser Ausgabe einige Kritiker weniger. Hauptziel des Interviews ist ja schließlich, Ihnen zusätzliche Informationen über Produkte, Programmierer und Softwarehäuser zu bieten. „Warum nicht als Text im Heft?" werden sich einige fragen. Ganz einfach, die täglichen Nachrichten hört man ja auch nicht primär im Radio, sondern bevorzugt den Fernseher. Die visuelle Darstellung einer Person ist schließlich viel aussagekräftiger als ein paar Zeilen.

Nicht nur im Magazin sind doppelt so viele Tests wie in den Sommerausgaben. Auch die Anzahl der verfügbaren Demos schnellte spürbar in die Höhe. Auf dieser CD finden Sie außerdem zehn Gewinner des Warcraft 2-Levelwettbewerbs - die restlichen 40 folgen in den nächsten beiden Ausgaben - sowie die Veröffentlichung der Hauptgewinner.

Alexander Geltenpoth

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Bei einigen exotischen Soundkarten kommt es zu einer fehlerhaften Erkennung. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC ACTION

COVER-CD-ROM 12/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!
- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten



Ace Ventura

Zum Kinofilm gibt es jetzt das Adventure von 7th Level. Sie betätigen sich als Detektiv und müssen einige harte Rätselnüsse knacken. Gesteuert wird alles per Maus. Sollten Sie irgendwo in der Story festhängen: dem Demo liegt eine Readme-Datei bei, die eine Komplettlösung für das Demo enthält. Ebenso hilft dieser Text, falls Sie Probleme haben, das Programm zu starten. Läuft nur unter Windows.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

Amok

Amok ist ein harter 3D-Action-Shooter unter Wasser. Die Bildschirmauflösung läßt sich von 320x200 mit 256 Farben bis zu 800x600 mit 16 Bit-Farben der Geschwindigkeit Ihrer Hardware anpassen. Das Spiel benötigt DirectX, das Sie im Notfall im Root der CD finden. Läuft nur unter Win 95. Nach einer selbstlaufenden Demo aus dem Spiel dürfen Sie selbst die Kontrolle übernehmen. Amok steuern Sie mit den Cursortasten, Steuerung feuert die Standardwaffe ab, während mit der Leertaste Raketen verschossen werden.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 95

Assassin 2015

Dieser 3D-Action-Shooter bietet ein neues Feature. Wie bei allen Vertretern dieses Genres können Sie sich frei bewegen. In Assassin zielen Sie aber nicht automatisch auf die Mitte des Screens, sondern dürfen mit der Maus ein beliebiges Ziel auf dem Bildschirm vorgeben. Läuft nur unter Win 95.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95

Baku Baku Animal

Baku Baku ist ein witziger Tetris-Clone. Hier geht es nicht darum, möglichst gleichmäßig Steine übereinanderzustapeln, sondern die Tiere zu den passenden Futterelementen zu legen. Hasen fressen Möhren, Hunde die Knochen, Affen alle Bananen usw.. In der Demo ist nur das Spiel gegen den Computer möglich. Gesteuert wird alternativ mit Gamepad oder Tastatur.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 95

Bedlam

Aus unerfindlichen Gründen sind ein paar Roboter durchgedreht und greifen ihre Schöpfer an. Es gibt nur noch einen Ausweg: die aggressiven Blechdosen in die Luft zu jagen. Das Spiel enthält ein Tutorial.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win 95



Blood & Magic

Blood & Magic ist ein Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel von Interplay. Im Gegensatz zu Warcraft oder Command & Conquer müssen Sie jedoch keine Ressourcen abbauen. Der einzige „Rohstoff" ist Magie. Neue Manapunkte gewinnen Sie langsam automatisch oder indem Sie Golems anzapfen. Sie können neue Golems jederzeit erschaffen und diese dann in der Nähe bestimmter Gebäude in schlagkräftigere Einheiten verwandeln. Außerdem erhalten Sie Erfahrungspunkte durch jeden neuen Golem oder besiegten Feind, die Sie in die Forschung neuer Einheiten investieren können. Gesteuert wird alles mit der Maus.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS, Win 95

Crusader - No Regret

Wieder einmal hat Origin bewiesen, daß sie hervorragende Spiele programmieren können. Zum Test in der vorletzten Ausgabe jetzt das spielbare Demo. Crusader - No Regret läßt sich mit Maus oder Tastatur steuern. Sie ändern die Richtung und bewegen sich fort mit den Cursortasten. Mit Alt Gr macht die Spielfigur eine Rolle seitwärts und mit der Leertaste eröffnen Sie das Feuer. Läuft nur unter DOS.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Dactylus

Ein klassisches Shoot ´em Up. Nach dem hübschen Intro können Sie die Tastaturbelegung konfigurieren. Läuft nur unter DOS. Sollten beim Start des Programms Probleme auftreten, entfernen Sie bitte den Speicherverwaltungsmanager (EMM386.EXE) aus Ihrer Config.sys-Datei. Dactylus benötigt nur sehr wenig konventionellen Speicher, so daß Sie auf den hohen Speicherbereich verzichten können.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS



FX Fighter Turbo
FX Fighter Turbo ist eindeutig mit Virtua Fighter vergleichbar. Zahlreiche Charaktere und etliche Special Moves sorgen für gediegene Action.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, Maus, Win 95

Gex


Ein typisches Jump & Run. Gex ist das neueste Produkt von Microsoft. Windows 95 und DirectX werden damit natürlich wieder vorausgesetzt.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 95



G-Nome
In G-Nome steuern Sie einen riesigen Kampfroboter und feuern alle gegnerischen Einheiten ab. Sollten Probleme beim Start oder während des Spiels auftreten, G-Nome enthält eine längere Readme-Datei, die weiterhilft. Läuft nur unter Win 95.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 95



Hardline
Hardline ist ein Action-Shooter im Stil von Cyberia. Gesteuert wird mit der Maus. Das Intro dient als Beispiel für die zahlreichen Zwischensequenzen im Original.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win 95

Lords of the Realm 2
Der Nachfolger von Lords of the Realm wartet mit SVGA-Grafik und glasklarem Sound auf. Das Sierra-Spiel enthält wirtschaftliche, strategische und taktische Elemente. Sie müssen Ihre Ländereien verwalten, Nahrung und Rohstoffe produzieren, neue Soldaten ausheben und bewaffnen. Treffen feindliche Armeen aufeinander, wird die Schlacht in Echtzeit taktisch ausgefochten. In der Demo verhalten sich die Gegner noch ziemlich planlos. Die Maussteuerung ist intuitiv. Mit dem linken Knopf öffnen Sie alle Menüs und schließen sie mit dem rechten. In der Demo steht nur diese Karte zur Auswahl. Läuft nur unter Win 95.



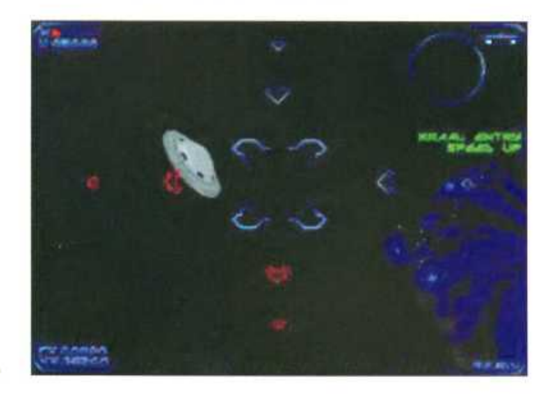
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 95

Nascar 2
Der Nachfolger bietet gegenüber dem ersten Teil etliche Vorteile. Abgesehen von stark verbesserter Grafik wurde auch die Spielbarkeit erhöht. Das Fahrverhalten ist jetzt viel realistischer. Die Steuerung können Sie im Programm den eigenen Wünschen anpassen. In der Demo sind nicht alle Optionen enthalten. In der Vollversion steht Ihnen beispielsweise neben dem Simulations-Modus ein Arcade-Modus zur Verfügung, der für ein weniger realistisches, dafür actionreicheres Rennen sorgt.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win 95

Nihilist
Die Schlachten der Zukunft werden in einer riesigen Kampfarena entschieden. Sie steuern ein kleines Schiff, das Sie nach jedem erfolgreichen Gefecht neu ausbauen können.



Cursortasten	drehen
S	vorwärts
X	rückwärts
A	Rolle links
D	Rolle rechts
Alt	Standardwaffe
C	Spezialwaffe
Funktionstasten	Perspektive ändern

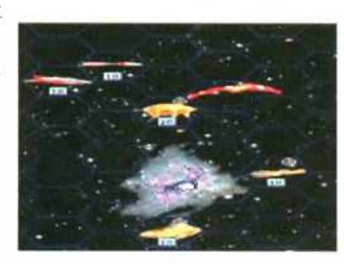
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win 95

Orion Burger


Zum Test in der letzten Ausgabe das spielbare Demo. Überzeugen Sie sich selbst vom makaberen Humor dieses Adventures. Gesteuert wird es wie üblich mit der Maus. Läuft nur unter DOS.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Star General
Der nächste Teil der General-Serie. Diesmal führen Sie nicht nur zu Wasser, zu Lande und in der Luft Krieg, sondern erobern auch die Sterne. An der Steuerung hat sich wenig geändert, nach wie vor bedienen Sie am einfachsten alles mit der Maus. Läuft nur unter Win 95.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 95



Steel Panthers 2
Die Demo des rundenbasieren Strategiespiels von SSI befaßt sich mit dem Golfkrieg. Gesteuert wird alles über die Maus. Außerdem sind technische Daten zu allerlei Kriegsgerät enthalten.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win 95

Wooden Ships & Iron Men
In der Demo stehen Ihnen leider noch nicht alle Optionen offen, aber Sie können einzelne Seeschlachten austragen. Als Kapitän einer Fregatte spielen Sie Schiffeversenken. Dazu müssen Sie Ihre Crew an die Kanonen beordern und die passende Munition auswählen. Für Richtungsänderungen sollten Sie Teile der Mannschaft in die Segel schicken. Wurde Ihr Schiff beschädigt, können Sie es während des Gefechts reparieren. Verringert sich der Abstand zu Ihrem Gegner, so dürfen Sie eine Entermannschaft bereitstellen. Wooden Ships & Iron Man wird in der Vollversion über Modem, Netzwerk und Internet laufen. Gesteuert wird alles simpel per Maus.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win 95



UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Updates/ Patches nach Stichworten



Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Update

American Civil War V.1.1C

Dieser Patch optimiert die Geschwindigkeit auf langsameren Rechnern. Nebenbei wurden die KI verbessert und einige neue Features eingefügt.

AH-64D Longbow V.1.08

Dieser Patch ist für die deutsche Version. Danach können Sie während des Spiels die Auflösung ändern.

Conquest of the New World V.1.11

Ein weiteres Update für das Strategiespiel von Interplay. Der Patch funktioniert nur mit der Version 1.10. Das Update auf 1.10 befindet sich auf der PC ACTION CD 11/96.

Daggerfall V.1.77

Sollten Sie sich schon eine amerikanische Version beschafft haben, entfernt dieser Patch etliche Bugs.

Deadly Games V.1.12

Nach diesem Patch können Sie das Rundenlimit in den einzelnen Missionen im Mehrspieler-Modus auch während des Spiels verändern und deaktivieren.

Descent 2 für S3 Virge

Mit diesem Update läuft Ihr Descent 2 optimiert mit Grafikkarten, die einen S3-Chip besitzen.

Death Rally für Shareware

Das zugehörige Demo der letzten Ausgabe hatte noch Fehler, die mit diesem Patch behoben werden.

Silent Hunter V.1.10

Dieser Patch bringt Ihr Silent Hunter von Version 1.0 oder 1.01 auf 1.10. Veränderungen durch diesen Patch entnehmen Sie bitte der beiliegenden Readme-Datei.

Shattered Steel V.1.03

Mit diesem Update werden einige Bugs entfernt und neue Features integriert.

Total Mayhem V.1.10

Auf einigen Rechnern traten Probleme mit Total Mayhem auf, die durch diesen Patch hoffentlich behoben werden.

Terra Nova V.1.09

Nach diesem Patch stürzt das Programm nach viermaligem Verwenden des Szenario-Editors nicht mehr ab.

Wing Commander 4 für Win 95

Durch dieses Update läuft Ihr Wing Commander 4 auch unter Win 95.

Wizardry Gold V.1.1A

Die überarbeitete Version von Wizardry 7 - The Dark Savant enthält anscheinend doch noch Bugs, die mit diesem Patch entfernt werden. Außerdem kann man anschließend die Scrollgeschwindigkeit im Kampf verändern.

Z für Netzwerk

Bei Multiplay-Schlachten gab es noch Probleme, die durch diesen Patch behoben werden.

TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Tool

Warcraft 2 - Szenarien von Polydor

Von Polydor erscheint eine Musik-CD zu Warcraft 2, die auch etliche Missionen enthält. 10 dieser Levels sind auch auf der CD-ROM.

Orion Burger Spielstände

Sollten Sie die Puzzles nicht lösen können, bekommen Sie mit diesen Spielständen trotzdem das ganze Spiel zu sehen.

Der Planer 2 Spielstände

Die Spielstände zu unserem Games Guide.

Deadly Games Editor

Der integrierte Editor von Deadly Games enthält leider nicht alle Features, die man gerne hätte. Dieser Editor hilft weiter.

F1 Grand Prix 2 Setups

Diese Setups zu allen Strecken wurden auf die Eingabegeräte abgestimmt. Wenn Sie also am liebsten mit Joystick, Tastatur oder Lenkrad spielen, holen Sie mit diesen spezialisierten Setups vielleicht noch ein paar Hundertstel heraus.

Warcraft 2 - Gewinnspiel-Szenarien

Diese 10 Szenarien gehören zu den 50 Gewinnern des Warcraft 2-Leveldesign-Wettbewerbs. Ihnen ist auf alle Fälle ein Diablo sicher. Die Hauptgewinner werden in der nächsten PC ACTION bekanntgegeben.

Z Missionen/Spielstände

Diese zwei Spielstände von Z wurden nachträglich editiert und stellen nun völlig andere Anforderungen an den Spieler.

ARCHIV

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Zurück in das TOOLS-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr. Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

MESSAGE ACTION



Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments", also an Nachrichten angehängte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstraße 32-34 ● 90451 Nürnberg

DIE MESSAGE ACTION BESTEHT AUS FOLGENDEN FOREN:

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die neuen Diskussionsforen sind jetzt in die sechs grundlegenden Genres unterteilt. Wenn Sie eine Nachricht zu einem neuen Produkt veröffentlichen wollen, begeben Sie sich bitte gleich ins zutreffende Genre. Nach wie vor hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren. Die alten Foren liegen in dieser Ausgabe zwar noch vor, aber es können keine Nachrichten mehr geschrieben werden. Folgende Genres werden von den neuen Foren erfaßt:

Action ■ Strategie und WiSim ■ Adventure und Interaktiver Film ■ Rollenspiele ■ Simulationen ■ Sport

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

An die Redaktion

Anstelle der gewöhnlichen Leserbriefe können Sie sich jetzt direkt an die PC Action-Redaktion wenden. Schreiben Sie an einen bestimmten freien oder leitenden Redakteur. Alle allgemeinen oder speziellen Themen werden hier in Zukunft besprochen. Ihre Leserbriefe und die Antwort des angesprochenen Redakteurs finden Sie dann in der nächstmöglichen Ausgabe wieder.

Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION

SOFTWARE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für unterhaltsame Programme nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweist uns die Lesereinsendung Sokowahn Pro. Wir freuen uns über jede qualitativ halbwegs akzeptable Software. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!



Final Decision

C. Schmidt ist der Programmierer dieses rundenbasierenden Strategiespiels. Eine Anleitung liegt in der Datei Handbook.txt vor.

Grav

R. Seidel hat Grav programmiert. Mit den Cursortasten steuern Sie Ihr Raumschiff vorsichtig um die Planeten.

Hansi

C. Mayr hat das Shoot ´em Up Hansi erstellt. Das Spiel wird mit den Cursortasten gesteuert.

Make Cool

C. Mayr ist auch der Programmierer dieses Text-Konverters. Damit soll es Ihnen leichter fallen, Sonderzeichen und Umlaute in verstümmelten Texten passend zu ersetzen.

PC Formel

Mit diesem Programm von C. Mayr können Sie einfachere mathematische Formeln leichter lösen.

Periodensystem

I. Kirchhof hat für Sie die wichtigsten Daten über die chemischen Elemente zusammengetragen und im Periodensystem dargestellt.

Superbob

Dieses kleine Jump & Run mit Shoot ´em Up-Elementen wurde von A. Sabov programmiert. Gesteuert wird es mit den Cursortasten.

Command & Conquer Levels

M. Rauh hat für Sie jeweils einen Single- und Multiplayer-Level erstellt. Jedem Level liegt eine Datei Level.txt bei.

Civilization 2 Szenario

D. Weber hat ein neues Civilization 2-Szenario geschrieben.

Warcraft 2 Szenarien

Ebenfalls einen Single- und einen Multiplayer-Level für Warcraft 2 stellt Ihnen M. Rauh zur Verfügung.

INTERAKTIVES INTERVIEW

Vom Strategiehammer Command & Conquer erscheint der dritte Teil, am vierten wird bereits gearbeitet. Mehr über den Hintergrund des Mega-Hits erzählt Ihnen Adam Isgreen, der Designer aller Command & Conquer-Teile.

Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66, 4 MB RAM, Win 3.x oder Win 95, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

T-Online

T-Online 1.0-11 Light

Mit diesem T-Online- (ehemals Datex-J, ehemals BTX) Dekoder läßt sich die atemberaubende Welt des Homebankings, des Online-shoppings und fast aller anderen Dienste von T-Online bewundern. Der KIT-Standard wird selbstverständlich unterstützt, jedoch fehlen die für den Internetzugang notwendigen Dateien.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus

HEX-EDITOR WORKSHOP

Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungs-Möglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die „disk editing"-Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit Hexworkshop erhalten Sie zudem einen „Base Converter" für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen „Hex Calculator" (unterstützt +,-,*,/) und einen „Bit Manipulator" (unterstützt &,|,<<,>>,^).
Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter

CompuServe: 75554,377
America Online: BreakPoint
Microsoft Network: BreakPoint_Software

Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:

1. Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.
2. Verlassen Sie Command & Conquer.
3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor:

Zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem BaseConverter (Tools-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um - Sie erhalten das Ergebnis 0FA0, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf „Intel". Nun lautet das Ergebnis A00F.

5. Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.
6. Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.
7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.
8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfangsguthaben hat sich verdoppelt.

Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:

1. Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
2. öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen. Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.
4. Nun speichern und den Spielstand vom Spiel aus laden - hat sich nicht der Erfolg eingestellt, versuchen Sie es einfach an anderer Stelle der Spielstanddatei.

MechWarrior 2 - Mercenaries

BACK TO THE ROOTS

Das fünfte Computerspiel aus dem BattleMech-Universum macht technisch und inhaltlich den bisher kleinsten Schritt nach vorne. Mercenaries ist der zweite Teil zu MechWarrior 2, womit sich die Vermutung aufdrängt, daß es sich nur um eine Mission-Disk handelt.

Technisch hat sich zum Vorgänger kaum etwas geändert. Einige neue Texturen und Gebäude für die zahlreichen Stadt-Missionen sorgen für mehr Abwechslung.



Sämtliche Filmsequenzen sind in der gewohnt hohen Qualität.

Außerdem hat man die komplexe Steuerung weiterentwickelt. Natürlich ist in der Spielebox wieder eine Zusammenfassung der Tastaturbelegung enthalten. So ironisch es klingen mag, die eigentliche Weiterentwicklung besteht aus einem Rückschritt zu MechWarrior 1.

Ruhm und Geld

Als Klankrieger war das Leben noch einfach. Abgesehen von einer maximalen Tonnage unterlag man keinen Einschränkungen. Selbstverständlich durfte man seinen Mech nach Lust und Laune den eigenen Vorlieben und der Mission entsprechend modifizieren, ohne daß einem irgendwelche Kosten entstanden wären. Die Söldner der Inneren Sphäre hingegen haben es viel schwerer. Neue Ausrüstung und jeder Umbau verschlingen ein Vermögen an C-Bills. Von neuen Kampfkolossen, Raumjägern oder gar Sprungschiffen ganz zu schweigen. So beginnt man mit einem sehr kleinen BattleMech. Als absoluter Niemand bekommt man auch noch keine sonderlich gewinnträchtigen Aufträge angeboten. Mit der Zeit macht man sich jedoch einen Namen und schafft sich ein kleines Vermögen. Nun geht es an die Expansion des eigenen Unternehmens. Besonders erfolgreiche Söldner können sogar ein ganzes Bataillon zusammenstellen und mit Berühmtheiten wie den Kellhounds rivalisieren. Allerdings ist die Verfügbarkeit von Material und anderen Söldnern nicht immer gewährleistet. Wertvolle Klantechnologie zum Beispiel bekommt man nur in die Finger, indem man abgeschossene KlanMechs ausschlachtet.



Der Radar links oben zeigt die nächsten Ziele an.

Söldnerleben

Um den erhöhten Anforderungen des Söldnerlebens gerecht zu werden, wurde eine optisch neue Basis eingerichtet. Von dort aus darf man bei BattleMech-Händlern auf dem Planeten Ersatzteile und Mechs kaufen, in der Werkstatt die Giganten umrüsten und am Computer neue Aufträge annehmen und weitere Söldner anheuern. Etliche Verträge beinhalten sogar mehrere Missionen, während denen man zwar seine Kampfmaschinen reparieren, aber keine neuen Teile kaufen und einbauen kann. Zu Beginn des Spiels entscheidet man sich entweder für die interessante Kampagne mit Storyline oder man verzichtet auf den Hintergund und bewältigt eine computergenerierte Mission nach der nächsten. Natürlich enthält Mercenaries sämtliche Software für das MercNet.

Alexander Geltenpoth



In der Werkstatt modifizieren Sie Ihre Mechs für den nächsten Kampf.

KOMMENTAR



» Mercenaries ist inhaltlich seinem Vorgänger überlegen. Eine MechWarrior 1 -Story hat eben doch mehr Atmosphäre als der sterile Klan-Hintergrund. Seit März dieses Jahres erschienen jedoch einige hervorragende 3D-Action-Spiele, mit denen sich Mercenaries technisch nicht messen kann. Die Verbesserungen an der 3D-Engine hätten noch viel eklatanter ausfallen müssen. Trotzdem werden BattleMech-Fans mit diesem Teil mehr und längeren Spielspaß haben als mit MechWarrior 2. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	Netzwerk, Modem, Internet		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	20 MB/500 MB
Hersteller:	Activision	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 68%	Sound: 75%	Genre:	3D-Action

80%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *MechWarrior 1-Hintergrund mit MechWarrior 2-Technik* «

Creatures • Simulation

DIGI-DNA



Daß Unterhaltungssoftware am PC salonfähig wird, zeigt die steigende Präsenz in den Medien. Aber daß eine Computerspiel-Entwicklung für Aufsehen in der Wissenschaftswelt sorgt, ist neu und erstaunlich zugleich.

So geschehen mit Warner Interactives neuem Spiel, das von Millennium in England entwickelt wurde. Das renommierte Fachblatt „Spektrum der Wissenschaft" widmete der Simulation in seiner Oktober-Ausgabe einen sechsseitigen Artikel über deren verblüffende AL-Funktionen (AL = Artificial Life). Dabei handelt es sich eigentlich um gar kein richtiges Spiel, und dennoch hat man unversehens einige Stunden vor dem Monitor verbracht. Vereinfacht gesagt, wird in Creatures der Verlauf des Lebens simuliert.

Simulation des Lebens

Dazu steht eine 48 Bildschirme große SVGA-Welt zur Verfügung, die mit Gegenständen und Einrichtungen nur so vollgestopft ist und an eine der liebevollen Kulissen der Augsburger Puppenkiste erinnert. Da findet sich allerlei Spielzeug oder eine Lernmaschine, die erste Worte beibringen kann (die Nornen artikulieren sich über Sprechblasen in der Sprache, die man sie lehrt). Nachwachsende Lebensmittel sorgen für ausreichend Nahrung, aber auch Bakterien oder giftige Pflanzen gedeihen im Creatures-Universum. In dieser Umgebung müssen Sie sich um Ihre Schützlinge kümmern und sie vor allem zu lebensfähigen Kreaturen erziehen. Die kleinen, knuddligen Wesen, die entfernt an einen pelzigen E.T. erinnern, heißen Nornen, schlüpfen aus Eiern und haben eine Lebenserwartung von bis zu 12 Spielstunden. Sechs Eier werden auf einer Nest-Diskette mitgeliefert, die per Brutkasten ausgebrütet werden. Als Spieler sind Sie über den Mauszeiger durch eine Art Schöpferhand in der Simulation präsent und können Einfluß auf die Erziehung und Entwicklung der Nornen nehmen. In erster Linie geschieht dies nach dem Lob/Strafe-Schema. Sie beobachten die Kleinen bei ihren Aktionen und helfen ihnen durch Streicheleinheiten oder einen Klaps auf den Po, Gut von Schlecht zu unterscheiden. Darüber hinaus stehen Tools zur Verfügung, die tiefer in Abläufe des digitalen Lebens sehen und auch eingreifen lassen. Dort können Sie z. B. hormonelle Abläufe durch Medikamente beeinflussen und Ihre Zöglinge vor Krankheiten schützen oder gar zur Paarung anregen. Die Nornen pflanzen sich nämlich auch fort. Jeder Norn kann abgespeichert und in anderen Creature-Programmen wieder importiert werden. Der Hersteller bietet unter http://www.cyberlife.co.uk sogar eine Homepage an, unter der sich Creature-Eltern aus aller Welt zum Erfahrungs- und auch Nornenaustausch treffen können. Ein globaler Kindergarten im Digitalformat.

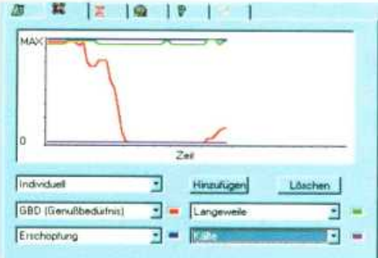
Christian Müller ■



Der Lerncomputer bringt den Jüngsten die wichtigsten verbalen Grundbegriffe bei.

Aus über 48 Bildschirmen setzt sich die reich ausstaffierte Creatures-Welt zusammen. Da gibt es für die Nornen allerhand zu entdecken.





Durch verschiedene Tools können Sie sich über den Zustand jedes ihrer Zöglinge informieren und per Arzneien auch beeinflussen.





Die Nest-Diskette enthält drei männliche und drei weibliche Eier (oben), die behutsam in den Brutkasten gelegt werden.

KOMMENTAR

» Das Bemerkenswerteste an Creatures ist die Offenheit des Systems. Niemand kann erahnen, wie sich die Nornen in zukünftigen Generationen entwickeln werden. Und bisher hat mich nichts, was ohne richtiges Spielziel auskommt, derart gefesselt. Man fiebert einfach mit, hegt und pflegt seine Nornen und entwickelt so etwas wie Verantwortungsgefühl. Ein hervorragendes Stück Unterhaltungssoftware für die ganze Familie und der perfekte Haustier-Ersatz. Allerdings brauchen die AL-Algorithmen auch gehörig Rechenpower. «

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Multiplayer: keine Multiplayeroption

Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	140 MB/33 MB
Hersteller:	Warner/Millennium	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 83% **Sound:** 60% **Genre:** Simulation

85%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

» *„Künstliches Leben im PC - die Innovation des Jahres"* «



ERWEITERTE BESTELLANNAHME DEZ. 96 SAMSTAGS 9.00 – 15.00 UHR

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 10⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

CD-ROM-GAMES

MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE K.D.	39,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT.	**79,90**
3 D ULTRA PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
5TH MUSKETEER TOUCHE	**29,90**
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	45,90
ABSOLUTE PINBALL DT. ANL. 21TH CENTURY	**59,90**
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE POWERPLUS DT. ANLEIT.	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD K.D.	**35,90**
AD & D BLOOD & MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	79,90
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AIRWARRIOR II KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**79,90**
ALIEN VIRUS KOMPL. DEUTSCH	35,90
AMERIKA 1861–1865 (WHITE LABEL) K. D.	29,90
AMERICAN DREAM KOMPL. DEUTSCH *	**49,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ADV. KOMPL. DT.	**19,90**
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ARMORED FIST 2.0 – NOVALOGIC– *	**79,90**
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASSASSIN 2015 DT. ANLEITUNG *	79,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH (WHITELABEL)	24,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. II	24,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	69,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	**29,90**
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT.	**79,90**
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BASEBALL PRO 96 SEASON -SIERRA-	69,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	29,90
BATTLEBEAST DT. ANLEITUNG	**24,90**
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLEGROUND: SHILO (EMPIRE)	**69,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	59,90
BATTLEGROUND: WATERLOO (EMPIRE)	59,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	59,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL.. LÖSUNGSBUCH K.D.	49,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	**75,90**
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	29,90
BETRAYAL IN ANTARA (DT. ANLEITUNG) *	**79,90**
BIING! KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BIRTHRIGHT DT. ANLEITUNG *	**79,90**
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	**75,90**
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLEIFUSS 2 KOMPL. DEUTSCH *	**59,90**
BODSOCCER KOMPL. DEUTSCH *	59,90
BOONG KOMPL. DEUTSCH	49,90
BRAINDEAD 13	19,90
BUBBLE BOBBLE DT. ANLEITUNG	65,90
BUG! DT. ANLEITUNG	**59,90**
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	49,90
CARIBBEAN DISASTER K. D.	19,90
CATZ –YOUR COMPUTER –PETZ–	29,90
CAVELAND DT. ANLEITUNG	59,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖS. K.D.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II K. D. INC. LÖSUNGSBUCH	89,90
CIVILIZATION II TOOLKIT (WALNUTCREEK)	**19,90**
CIVILIZATION –POWERPLUS–	24,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE KOMPL. DEUTSCH	69,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH *	69,90
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	49,90
CLOSE COMBAT –MICROSOFT–	**79,90**
CLUEDO MASTERDETECTIVE –HASBRO– K.D. *	69,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 K.D.	39,90
COMANCHE 3.0 –NOVALOGIC– *	**79,90**
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNG	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	19,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD K. D.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CREATURES KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
CRUSADE (GREENWOOD) K. D.	39,90
CRUSADER –NO REGRET– ENGL. VERSION	**59,90**
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT.	65,90
CYBERIA	29,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	69,90
CYBERMAGE –DARKLIGHT AWAKENING– K. DT.	29,90
CYBERSTROM MISSIONFORCE KOMPL. DT.	**79,90**
DAEDALOUS ENCOUNTER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
DAGGERFALL ENGL. VERSION	**99,90**
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	69,90
DARK SEED 2 KOMPL. DEUTSCH *	59,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	69,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- K. DT.	35,90
DAYTONA USA DT. ANLEITUNG *	69,90
DEADLY TIDE –MICROSOFT–	**79,90**
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DER MEISTER KOMPL DEUTSCH	**29,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	64,90
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABLO DT. ANLEITUNG *	**69,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG K. DT.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN KOMPL. DT.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG K. D. *	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILO KOMPL. DT.	**79,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: WATERLOO K. D. *	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG *	**75,90**
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE K. DT.	29,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED–D.A. *	74,90
DOMINION KOMPL. DEUTSCH *	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS KOMPL. DEUTSCH *	75,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	39,90

CD-ROM-GAMES

DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DSF FUSSBALLMANAGER KOMPL. DEUTSCH *	85,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL WIN95 *	**69,90**
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 K. D. *	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG K. D.	35,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	29,90
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG K. D.	69,90
ENEMY NATIONS KOMPL. DEUTSCH *	75,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
F 15 STRIKE EAGLE III –POWERPLUS–	19,90
F-22 LIGHTNING 2 – NOVALOGIC– DT. VERSION	79,90
FADE TO BLACK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
FABLE –DAS FANTASY ADVENTURE– KOMPL. DT.	75,90
FANTASY GENERAL - SSI - K. D.	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FATAL RACING DT. ANLEITUNG	35,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	49,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	19,90
FIFA 97/WINDOWS 95 KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	35,90
FLYING CORPS *	69,90
FLIGHT COLLECTION INCL. WINGS OF GLORY F14 FLEETDEFENDER, 1942 PACIFIC A.W.	**19,90**
FLIGHTSIMULATOR 6.0/WIN 95	99,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FS5.1. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FS5.1 RESCUE AIR 911 – APOLLO –	**69,90**
FS 5.1 APOLLO COLL. -AIRBUS-	49,90
FS 5.1 APOLLO COLL. -BOEING-	49,90
FS 5.1 APOLLO COLL. -GREAT AIRLINES-	49,90
FS 5.1 APOLLO COLL. -BUSINESS JETS-	49,90
FS 5.1 SCENERY EUROPE I (D,A,CH,NL)	59,90
FS 5.1 SCENERY EUROPE II (F,L,KORSIKA)	59,90
FS 5.1 SCENERY CANARY ISLANDS	59,90
FS 5.1 SCENERY RIO DE JANEIRO	49,90
FS 5.1 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	49,90
FLOTTENMANÖVER WIN95 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
FORMEL 1 DT. ANLEITUNG *	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**79,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**289,90**
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	29,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	**69,90**
FUNSOFT STRATEGIE ED.: KAISER DE LUXE, JAGGED ALLIANCE, ASCENDANCY KOMPL. DT.	**59,90**
FX FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
FX FIGHTER TURBO DT. ANLEITUNG *	65,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH	65,90
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH	75,90
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GRAVIS GAME PAD INCL. FIFA SOCCER 96 & NHL ICEHOCKEY 96 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
GRID RUN DT. ANLEITUNG *	**59,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	59,90
HARPOON 97 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
HARVESTER	**99,90**
HAVE A N.I.C.E. DAY KOMPL. DEUTSCH *	**65,90**
HELLBENDER –MICROSOFT–	**79,90**
HEXAGON KARTELL KOMPL. DEUTSCH *	69,90
HEXEN DT. ANL.	39,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	24,90
HOLIDAY ISLAND KOMPL. DEUTSCH *	**85,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	59,90
HUGO SCREENSAVER	35,90
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HYPERBLADE DT. ANLEITUNG *	**85,90**
M1 A2 ABRAMS PANZER K. D. *	89,90
INCA I KOMPL. DEUTSCH	29,90
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS	24,90
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - K.D.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II WIN95/MAC DT. ANLEITUNG	**29,90**
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES ENG. VERS.	**99,90**
JOHN MADDEN FOOTBALL 97 DT. ANL. *	89,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	29,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH K. DT.	24,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- K. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7: YANK HERS AWAY *	**79,90**
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N.W. OF LEMMINGS- D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
LINKS LS DT. HANDBUCH	89,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	24,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
M1 TANK PLATOON	14,90
M.A.X. KOMPL. DEUTSCH *	79,90
MAD NEWS KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
MAGIC CARPET PLUS INC. HIDDENWORLDS K.D.	29,90
MAGIC THE GATHERING *	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 K. DT.	**29,90**
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 *	**79,90**
MDK: KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION K. DT.	85,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	85,90
MEGA PACK VOL 6 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	59,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB.	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 WIN 95	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER VERS. 2 KOMPL. DT.	69,90
MICROCOSM	9,90
MIGHT & MAGIC 3-5 KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90

CD-ROM-GAMES

MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONSTERTRUCK MADNESS –MICROSOFT–	**79,90**
MONTY PYTHON – RITTER DER KOKUSNUSS –	69,90
MONTY PYTHON ZEITVERSCHWENDUNG	29,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	59,90
NASCAR RACING DT. HANDBUCH	**29,90**
NASCAR RACING 2 DT. ANLEITUNG *	79,90
NAVY STRIKE	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	29,90
NECRODOME *	69,90
NEED FOR SPEED SPEC. EDIT. DT. HANDB.	79,90
NETWORKS A4 K OMPL. DEUTSCH	39,90
NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	9,90
NHL ICEHOCKEY 1997 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
NIHILIST DT. ANLEITUNG	75,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	9,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
ORIONBURGER DT. ANLEITUNG *	79,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
OVERLORD	**19,90**
PANZER DRAGOON DT. ANLEITUNG *	69,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	29,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PBA BOWLING (WIN95)	55,90
PERFECT PINBALL DT. ANLEITUNG	19,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	9,90
PHANTASMAGORIA 2 *	**79,90**
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) D. A.	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	65,90
PIRATES! GOLD KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
PITFALL -MAYAN ADVENTURE-(WIN 95) K.D.	29,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	24,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	69,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	24,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION DT. ANL.	29,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- K. D. *	**85,90**
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖS.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHO PINBALL	**29,90**
PUPPEN, PERLEN & PISTOLEN KOMPL. DT. *	69,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	19,90
RALLYE RACING 97 DT. ANLEITUNG	**75,90**
RAMA –RENDEZVOUS IM WELTRAUM– K.D. *	79,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	39,90
REALMS OF THE HAUNTING DT. ANLEITUNG *	79,90
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	39,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG K.D.	**79,90**
RISE 2: THE RESURRECTION K. DT.	29,90
RISIKO WIN95 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH	59,90
ROBOTRON „X" *	**69,90**
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	**29,90**
RUSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG *	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	39,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SCORCHER *	**59,90**
SCHLEICHFAHRT LIMITED INCL. ARMBANDUHR	**79,90**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	19,90
SEGA RALLY DT. ANLEITUNG *	69,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO EDITION	54,90
SHADOW OF THE COMET K. DT.	29,90
SHADOWCASTER DT. ANLEITUNG	**15,90**
SHANGHAI GREATEST MOMENTS K. D.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	75,90
SHATTERED STEEL KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES CLASSIC	24,90
SHIVERS & MAUSMATTE	19,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 DATA CD KOMPL. DEUTSCH *	**34,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CITY CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	**89,90**
SIM COPTER WIN95 *	**75,90**
SIMON THE SORCERER I K. DT.	29,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOLAR CRUSADE KOMPL. DEUTSCH *	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖS. K. DT.	39,90
STARCONTROL 3	79,90
STAR GLADIATOR DT. ANLEITUNG *	**85,90**
STAR GENERAL WIN95 *	**69,90**
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	19,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KL-LEX	65,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.D.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	29,90
STEEL PANTHERS 2 *	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	39,90
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH	59,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	19,90
SUPER EF 2000 KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 K. D.	79,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	24,90
TEAMCHEF KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
TERMINATOR SKYNET *	69,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
T.F.X. KOMPL. DEUTSCH –SOFTPRICE–	**24,90**
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖS.	79,90

CD-ROM-GAMES

THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED K. DT.	79,90
TILT! FLIPPER DT. ANLEITUNG	**24,90**
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	39,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH *	69,90
TOP GUN –FIRE AT WILL– KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
TOPWARE GOLD GAMES: CA. 40 TOP SPIELE	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K.DT.	**29,90**
TUNELAND	9,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES D. A.	14,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	**29,90**
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	19,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	69,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
ULTRA PINBALL 2 KOMPL. DEUTSCH *	**65,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) K. DT.	69,90
US NAVY FIGHTER CLASSIC	29,90
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH *	65,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
VIRTUAL POOL	29,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	**35,90**
WACKY WHEELS	15,90
WAR WIND –SSI–	69,90
WARCRAFT 2 EXCLUSIVE EDITION KOMPL., DT.	**79,90**
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARGAME CONSTR. SET III –AGE OF RIFLES-	69,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF NOVALOGIC	**29,90**
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	24,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	9,90
WING COMMANDER 3 K. D. CLASSIC	35,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG *	**75,90**
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF ... K. D.	24,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA K. D.	35,90
WORMS INCL. REINFORCEMENT KOMPL. DT.	**69,90**
WWF-WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	29,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D. A. *	79,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	35,90
YAHTZEE DT. ANLEITUNG *	**45,90**
"Z" (BITMAP BROTHERS) K. D. INCL. LÖSUNGSB.	**74,90**
"Z" DIRECTORS CUT EV/DV	19,90
ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNG KPL. DT.	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

10.000 COLOR CLIPS	39,90
ABC WORLD OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH	69,90
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	9,90
BEATCLUB 1968	14,95
BEATCLUB 1970	14,95
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A-Z	79,90
CINEMANIA MS 97 / WIN95 -ONLY-	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	39,90
D-FAX (CA 1,4 MIO FAXANSCHL.)	**29,90**
D-INFO I	14,90
D-INFO 3.0	35,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	39,90
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-STEUER, (TAXMAN)	39,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KAIS POWER GOO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANL.	59,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER D. A.	19,90
PATCHWORK 4/96	39,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT.	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	**39,90**
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	14,95
RONNY IM ERDBEERZAUBERLAND KOMPL. DT.	**29,90**
THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K.D.	24,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WORLD CUP CHAMPION 1930 – 1994	14,95

PC-Zubehör/Joysticks

ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-	49,90
F-16 FLIGHTSTICK CH-PRODUCTS	79,90
F-16 COMBAT STICK CH-PRODUCTS	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	**219,90**
GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD-	169,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK	54,90
GRAVIS FIREBIRD II	**119,90**
GRAVIS GAME PAD PRO	49,90
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER -	219,90
PFLCS F22 PRO FLIGHT -THRUSTMASTER-	269,90
PHAZER PAD –THRUSTMASTER–	99,90
PRO THROTTLE CH-PRODUCTS	189,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SIDEWINDER 3 D GAMEPAD –MICROSOFT–	**79,90**
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	229,90
SOUNDBLASTER SB 16 VALUE ED. PnP	169,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP	339,90
TOP GUN JOYSTICK –THRUSTMASTER–	**65,90**
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
VIRTUAL PILOT CH-PRODUCTS	119,90
VIRTUAL PILOT PRO CH-PRODUCTS	165,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
X-FIGHTER-THRUSTMASTER-	79,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	49,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
LOGITECH WINGMAN EXTREME	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT. HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	49,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HAND.	259,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! (Nur gegen Gewerbenachweis!!) **Kostenlosen Katalog gegen 3,– DM Rückporto anfordern!**

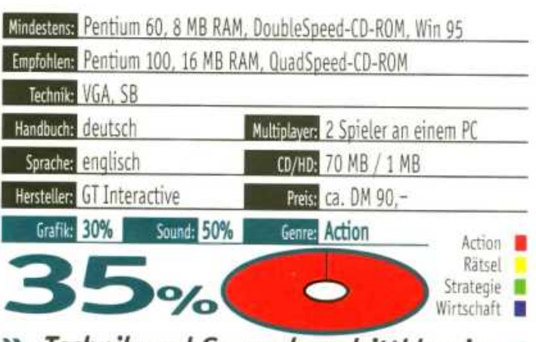
ROBOTRON X

GT bohrt alte Spielhallen-Klassiker wieder auf. Robotron X basiert auf dem Williams-Automaten Robotron:2084, der 1982 debütierte. Entsprechend altertümlich ist auch das entworfene Spiel-Szenario. Im Jahr 2084 fällt den von Menschen erfundenen Robotern auf, wie fehlerhaft ihre Schöpfer doch sind, und die Maschinen wollen die Menschheit kurzerhand ausradieren. Eine mit Superkräften ausgestattete Spielfigur erhält die Aufgabe, die Maschinen aufzuhalten und die Menschheit zu retten. Dafür bewegt man ein aus einfarbigen Polygonen zusammengesetztes, glatzköpfiges Männchen durch Spielarenen, die vor Vertretern von fünf verschiedenen Roboter-Gattungen, die per Lasergewitter eingeschmolzen werden müssen, nur so wimmeln. Gespielt wird aus einer dynamischen 3D-Kameraperspektive oder einer Vogelperspektive. Die Optik wurde auf ein Mindestmaß reduziert. Zwar handelt es sich um 3D-Spielfiguren, die aber wandeln in einer unansehnlichen, farbarmen Umgebung herum. Eigentliche Spielspaß-Bremse aber ist die mangelhafte Steuerung. Für Bewegungs- und Schußrichtung müssen acht Tasten virtuos bedient werden, die nicht einmal frei definiert werden können. Alternative Steuerungsmöglichkeiten gibt es nicht. Monotoner Rave-Sound rundet das traurige Bild ab.



Dank der unmöglichen Tastaturbelegung läßt sich der Robo-Jäger nur schwer kontrollieren.

Christian Müller



Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch	CD/HD:	70 MB / 1 MB
Hersteller:	GT Interactive	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 30%	Sound: 50%	Genre:	Action

35%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» Technik und Gameplay: drittklassig «

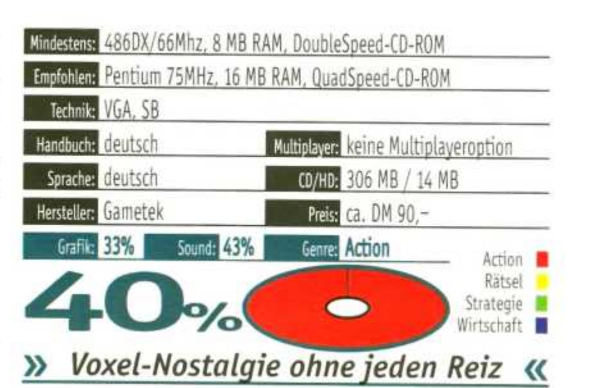
SURFACE TENSION

Irgendwann in ferner Zukunft. Die Menschheit hat sich weit in die Tiefen des Weltraums vorgearbeitet, da bedroht ein heimtückischer Virus die Erde. Auf einem weit entfernten Planeten wird ein Gegenmittel gefunden. Leider würde jedoch der Transport zur Erde mit einem Raumschiff zu lange dauern, so daß die Wissenschaftler der Erde fieberhaft an einem Teleportsystem tüfteln. Doch ein Transportkonzern versucht, diese Bestrebungen zu sabotieren, da durch das Teleportsystem die Daseinsberechtigung für seine große Transportschiffe entfallen würde. Der Spieler kommt als Pilot der Wissenschaftler ins Spiel und muß mit einem kleinen Raumschiff die über verschiedene Planeten verteilten Teleport-Stationen gegen die Kampfflieger des Konzerns verteidigen. Die Missionen bestehen dabei meist aus dem monotonen Überfliegen der Planetenoberflächen, während alle auftauchenden Luft- und Bodengegner ins Jenseits geschickt werden müssen. Leider ist die 3D-Grafik-Engine derart miserabel ausgefallen, daß man schon nach kurzer Zeit mit Kopfschmerzen den Rechner abschaltet. Grobe Voxelspace-Landschaften flimmern über den Monitor, wobei sogar der Ur-Comanche eine bessere Darstellung bot. Der komplett unbrauchbare Radarschirm, die unleserlichen Texteinblendungen während des Fluges und die lächerliche deutsche Sprachausgabe drücken die Wertung noch weiter hinunter.



Aufgrund der schlechten Grafik ist es fast unmöglich, Feinde auf Anhieb zu erkennen.

Christian Müller/lg



Mindestens:	486DX/66Mhz, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 75MHz, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	306 MB / 14 MB
Hersteller:	Gametek	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 33%	Sound: 43%	Genre:	Action

40%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» Voxel-Nostalgie ohne jeden Reiz «

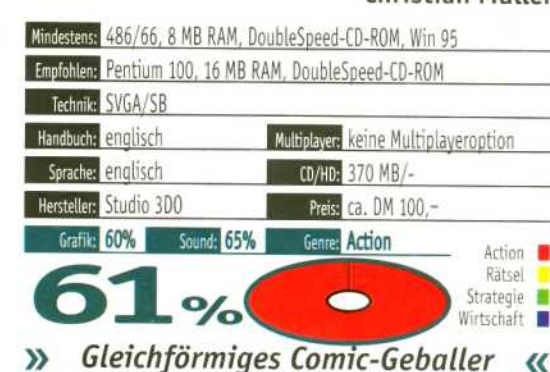
CAPTAIN QUAZAR

In 3DOs Comic-Szenario ist das Universum bedroht. Intergalaktische Kriminelle haben das Heft in die Hand genommen. Die einzige Hoffnung ist Super-Bulle Captain Quazar. Der wird auch prompt von seinem Boß auf Strafexpedition geschickt, die sich in 10 Missionen gliedert und den etwas trotteligen Blondschopf auf drei Planeten führt. Aus einer isometrischen Perspektive steuert man die Spielfigur durch die 16 Bit-gerenderte Umwelt und nimmt dabei tunlichst nicht den Finger vom Feuerknopf. An schießwütigen Gegnern mangelt es jedenfalls nicht. In den Missionen müssen kleinere Ziele erfüllt werden. Unterwegs sollte man eifrig versteckte Power-Ups aufsammeln, sonst geht dem guten Captain schnell die Puste aus. Im Verlauf des Spiels darf man zu Cowboy-Musik und höllischem Explosionslärm mit 13 verschiedenen Waffen um sich ballern, was das Zeug hält. Allerdings bedarf es enormer Übung im Umgang mit Tasten oder Joystick, denn Quazar zappelt in nur vier Bewegungsrichtungen und verliert dabei seine Ziele oftmals aus dem Visier. Wäre diese schnoddrige Steuerung nicht, dann hätte Quazar ein netter, humoriger Ballerspaß für zwischendurch werden können, mehr aber auch nicht.



Captain Quazar im Brutzel-Einsatz: Jede Menge Bösewichte müssen gegrillt werden, wobei die hakelige Steuerung den Schwierigkeitsgrad unfreiwillig erhöht.

Christian Müller



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	370 MB/-
Hersteller:	Studio 3DO	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 60%	Sound: 65%	Genre:	Action

61%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» Gleichförmiges Comic-Geballer «

Virtua Cop • Action

ZIEH!

Sega setzt weiterhin auf die Strategie der Mehrfachverwertung. Nach Virtua Fighter und demnächst Daytona USA findet nun auch der Action-Shooter Virtua Cop seinen Weg auf den PC. Bekannt ist das martialische Schußwaffen-Duell bereits aus der Spielhalle und von Segas Saturn-Konsole.



Während der eine Zielsucher sich bereits im roten Bereich befindet und der Schuß abgegeben wird, nähert sich aus dem Hintergrund im grünen Kreis bereits der zweite Bösewicht.

Zumindest findet diese Vorgehensweise ihre Berechtigung in der Qualität der Spiele. Denn Segas hauseigene Entwicklungsabteilungen AM2 und AM3 haben den Ruf, in Sachen Technik und Gameplay allererste Güte abzuliefern. Erst im letzten Jahr begann man in Japan mit der Arbeit an den PC-Spielen. Da zeugen die nativen Windows 95-Umsetzungen der 3D-Spiele von ressourcennutzendem Programmierer-Know-how. Bis dato mußte man ja mit den limitierten CPU-Leistungen der Konsolen zurechtkommen.

Schön, schnell, durchgespielt

Als Polizist einer Spezialeinheit in Virtua City gehen Sie auf virtuelle Verbrecherjagd. Und das heißt in erster Linie, den Gegner rechtzeitig im Visier und den Finger schneller am Abzug zu haben. Hier bedeutet das primär, eine schnelle Maus zu haben. Aus der Ich-Perspektive gleitet man durch vorberechnete Szenarien, deren 3D-grafische Darstellung aber echtzeitberechnet wird. Mit einem Fadenkreuz als Cursor müssen schnellstmöglich alle auftauchenden Ziele unter Beschuß genommen werden. Diese werden automatisch von einem Zielsucher erfaßt, der seine Farbe von grün über gelb bis zu rot verändert, bis der Gegner seinerseits einen Schuß auf Sie abfeuert. Das hört sich recht einfach an, aber die Gangster-Syndikate schicken ganze Heerscharen schießwütiger Killer in den Kampf. Insgesamt durchläuft man drei große Levels, in denen der Schwierigkeitsgrad deutlich zunimmt und an deren Ende der obligatorische Endgegner wartet. Jeder Level ist zudem in weitere drei Abschnitte unterteilt, an deren Ende kleine Statistiken eingeblendet werden.

Gespielt werden kann Virtua Cop auch im Zwei-Spieler-Modus an einem PC oder im Netzwerk, wobei die Netzwerk-Variante vorzuziehen ist, da sonst ein Spieler mit Joystick- oder Tastatur-Steuerung auskommen muß. Technisch beeindruckend ist wieder einmal die auf leistungsfähigen Pentium-Systemen superbe SVGA-Grafik, die optional auch in einer niedrigeren Auflösung sowie in 8- oder 16 Bit-Farben gespielt werden kann. Der große Nachteil vieler Actionspiele tritt bei Virtua Cop besonders zutage. Nach einmaligem Durchspielen verliert es schnell an Reiz. Dann bleibt als einzige Motivation das Erreichen eines neuen Highscores.

Christian Müller



Manchmal können Sie auch die Deckung der Angreifer unter Feuer nehmen, was die Angelegenheit etwas erleichtert.

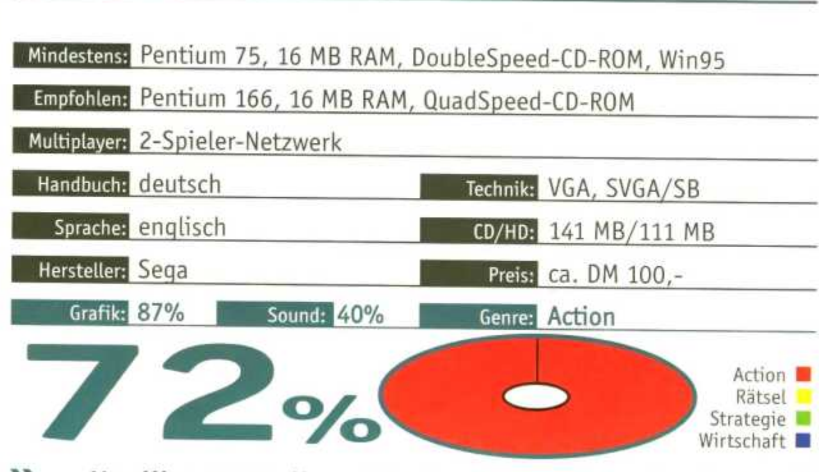


Rage und Smarty sind die beiden Alter Egos des Spielers. Allerdings bekommt man sie nur im Pro- und im Epilog zu Gesicht.



Einer der Gangster nimmt Sie ins Visier. Hinter den Fässern läuft eine Geisel, die man tunlichst nicht treffen sollte. Sonst kostet das einen der Lebenspunkte, die unten links als Herzen dargestellt sind.

KOMMENTAR



» Für den heimischen PC ist Virtua Cop wirklich starker Tobak. Moralische und ethische Fragen dürfen da nicht aufkommen. Auch in Sachen Spielmotivation erlangt Segas knallhartes Ballerspiel nicht den Rang eines Daytona oder Virtua Fighter. Lediglich technisch kann Sega wieder einmal voll überzeugen. «

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2-Spieler-Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA, SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	141 MB/111 MB
Hersteller:	Sega	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 87%	Sound: 40%	Genre:	Action

72%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Knallhartes Ballerspiel ohne Langzeitmotivation* «

NEUE RUFNUMMERN !!! <6 Bestell-Hotlines>

Tel.: 02504 - 9330-0

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 379,95

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

PLAY STATION 369,95

SERVICE-HOTLINE

Tel.: 02504-9330-12 / Fax: -99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

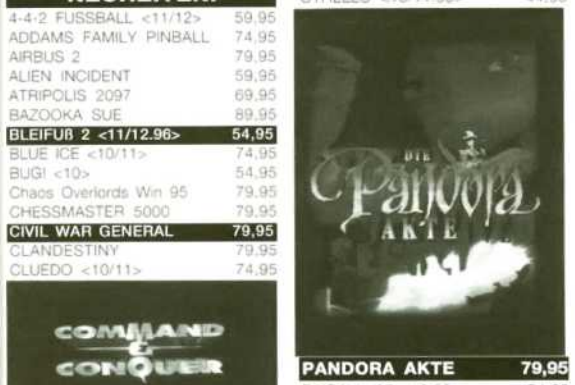
NEUE VERSANDADRESSE !!!<über 500 qm Lager/Büro

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !

PC-Spiele CD-Rom NEUHEITEN:

4-4-2 FUSSBALL <11/12>	59,95
ADDAMS FAMILY PINBALL	74,95
AIRBUS 2	79,95
ALIEN INCIDENT	59,95
ATRIPOLIS 2097	69,95
BAZOOKA SUE	89,95
BLEIFUß 2 <11/12.96>	54,95
BLUE ICE <10/11>	74,95
BUG! <10>	54,95
Chaos Overlords Win 95	79,95
CHESSMASTER 5000	79,95
CIVIL WAR GENERAL	79,95
CLANDESTINY	79,95
CLUEDO <10/11>	74,95



Command & Conquer 2 <11.96>	89,95
CYBERSTORM	79,95
DAGGERFALL<10>	74,95
DEMONWORLD	89,95
DER PLANER 2	74,95
DER PRODUZENT	74,95
DestructionDerby 2 <11/12>	79,95
DIABLO	79,95
DIE HARD TRILOGY <11>	79,95
DISCWORLD 2 <11/12>	89,95
DUNGEON KEEPER<11/12>	74,95
FIFA '97 <11/12>	79,95
Flottenmanöver <11/12>	79,95



FORMEL 1 <11/12>	79,95
GENE WARS <10.96>	79,95
GOTHIC MACHINES	69,95
GRID RUN <11/12.96>	59,95
HANSE	39,95
HEART OF DARKNESS	99,95
HEXAGON KARTELL	89,95
HOLMES 2: Rose Tatoo	89,95
HUGO 4 <10/11>	69,95
INTO THE VOID	79,95
KRAZY IVAN Win 95 <11>	74,95
LANDS OF LORE 2	89,95
LIGHTHOUSE	79,95
Links Pelican Hill <10/11>	49,95
Links Pinehurst 2 <10/11>	49,95
MAD TV 2	79,95
MARTY 2 <11/12.96>	59,95
MAXX	79,95
MEGARACE 2	69,95

A = Ausländische Anleitung

MOTO X	79,95
NBA Live '97 <12.96>	79,95
NHL Hockey '97 <10/11>	79,95
ORION BURGER	69,95
OTHELLO <10/11.96>	44,95
PANDORA AKTE	79,95
PINBALL '97 <12.96>	54,95
POWERPLAY HOCKEY	69,95
RACE MANIA <10>	69,95
RISIKO Win95 <11/12.96>	74,95
SAFECRACKER	79,95
Schatten über Riva <DSA 3>	39,95
SCHLEICHFAHRT	79,95
SCORCHED PLANET <10>	69,95
SILENCER	69,95
Sim City 2000 Win95 <11>	89,95
SIM COPTER <12.96>	74,95
SIM PARK <10/11.96>	74,95
SPACE ACADEMY	79,95
SPACE HULK	79,95
SPUD	69,95
STAR TRADER	69,95
Stefan Effenberg's Coach	79,95



Syndicate Wars <10.>	84,95
Terminator Skynet <11/12>	69,95
THE HIND	69,95
THE MUPPETS INSIDE	69,95
THE SIMPSONS	59,95
TIE FIGHTER VS X-Wing	79,95
TIME PARADOX <10>	79,95
TINY TROOPS	79,95
TOMB RAIDER <11/12.96>	69,95
TOONSTRUCK <11/12>	74,95
TUNNEL B1	84,95
WIPEOUT 2097 <11/12.96>	74,95
YAHTZEE <10/11.96>	39,95
ZOMBIEVILLE <11/12.96>	74,95

PC-Spiele CD ROM:

A4 NETWORKS	89,95
ABSOLUTE ZERO	59,95
ABUSE	69,95
AH-64D Longbow	79,95
Aladdin Spielparadies	89,95
ALEXANDER Win 95	74,95
ALIENS	74,95
ALONE IN THE DARK 3	89,95
ANCIENT EMPIRES	89,95
Angel Devoid: Face of the	54,95
ARCADE CLASSIC	64,95
AROUND HOLLYWOOD	44,95
ASSAULT RIGS	64,95
AZRAELS TEAR	74,95
BAKU BAKU ANIMAL	59,95
BALDIES	69,95



Baphomet's Fluch	74,95
BATMAN FOREVER	79,95
BATTLE BEAST	79,95
BATTLE CRUISER 3000 AD	64,95
BATTLE RACE	69,95
BATTLES IN TIME	59,95
Beavis & Butthead Win 95	74,95
BIG RED RACING	64,95
BIING!	69,95
BLEIFUSS	49,95
BRAINDEAD 13	74,95
CADILLACS & DINOSAURS	89,95
CARIBBEAN DISASTER	44,95
Chessmaster 4000 T.Win95	69,95
Chronicles of the Sword	74,95
CHRONOMASTER	79,95

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

PC-Spiele CD ROM:

CIVILISATION 2	79,95
COMIX ZONE	59,95
COMMAND & CONQUER	84,95
CYBER JUDAS	89,95
CYBERIA 2	69,95
CYBERSPEED	69,95
CYRIL CYBERPUNK	49,95
Das Rätsel des Master Lu	74,95
DAVIS CUP TENNIS	79,95
DEADLY SKIES	89,95
DEATH GATE	79,95
DEATHKEEP AD & D Win95	74,95
DEFCON 5 <A>	69,95
DESCENT 2	89,95
DESTRUCTION DERBY	89,95
D. große Schlacht in d. Ardennen	69,95
D. große Schlacht von Gettysburg	89,95
DIE HÖHLENWELT SAGA	89,95
DIE SCHLUMPFE	69,95
DIE SIEDLER 2	69,95
Die total verrückte Rallye	44,95
DISCWORLD	79,95
EARTHSIEGE 2 Win 95	79,95
EARTHWORM JIM Win95	79,95
ECCO THE DOLPHIN	59,95
ENDORFUN	54,95
ESPN EXTREME GAMES	59,95
EXTREME PINBALL	59,95
F-1 Grand Prix 1	44,95
F-1 Grand Prix 2	89,95
F-1 MANAGER 96	69,95
FABLE	84,95
FANTASY GENERAL	74,95
FAST ATTACK	74,95
FIFA SOCCER '96	84,95
FLIGHT	54,95
FLIP OUT	44,95
FS5 Desighner 2.0	74,95
FUN & GAMES	54,95
GABRIEL KNIGHT 2	84,95
GEARHEADS	54,95
GENE MACHINE	69,95
GENE WARS	79,95
Golden Gate Killer Win 95	74,95
GRAND PRIX MANAGER	54,95
Greg Norman U.C. Golf Win	54,95
HARDBALL 5	79,95
HARDLINE	59,95
HATTRICK WINS! <Ikarion>	79,95
HUGO 3	69,95
HUMAN RECALL	79,95
INDY CAR 2	69,95
INTERNATIONAL MOTO X	79,95
JOHNNY BAZOOKATONE	69,95
LEISURE SUIT LARRY 6	49,95
LINKS 386 CD	74,95
LINKS BANFF SPRINGS	49,95
Links Castle Pines Golf C.	49,95
LINKS COG HILL	49,95
LINKS DEVIL'S ISLAND	49,95
Links Firestone Country C.	49,95
LINKS MAUNA KEA	49,95
Links Prairie Dunes Country	49,95
Links Riviera Country Club	49,95
LOADSTAR	79,95
Load Runner <Net-Version>	89,95
LOCUS	49,95
MAD NEWS	69,95
MAGIC THE GATHERING	84,95
Master of Antares <Orion 2>	84,95
Mechwarrior 2 Win95 <Net>	89,95
Mechwarrior 2 Special Edit.	89,95
MILLENNIA	64,95
MISSION CRITICAL	79,95
MONOPOLY	59,95
MYST Special Edition 2	79,95
NBA JAM T.E.	59,95
NBA LIVE '96	79,95
NEED FOR SPEED	79,95
NHL HOCKEY '96	79,95
OFFENSIVE	89,95
OLYMPIC GAMES	69,95
OLYMPIC SOCCER	69,95
ON SIDE SOCCER	79,95
ORGANIC ART	59,95
PC-ZAUBERKASTEN	69,95
PETKO	74,95
PGA European Tour	79,95
PGA TOUR GOLF '96	79,95
PHANTASMAGORIA	89,95
PINBALL 3D - VCR	49,95
Pinball Fantasies Deluxe	69,95
PINBALL ILLUSIONS	59,95
Pinball Wizard 2000	69,95
POOL CHAMPION	64,95
PRAY FOR DEATH	44,95
PRISONER OF ICE	59,95
PRO PINBALL - The Web	64,95
PROJEKT PARADISE	79,95
PSYCHIC DETECTIVE	74,95
RAVEN PROJEKT	59,95
REBELL ASSAULT 2	69,95
RED GHOST	89,95
RENEGADE 2	59,95
RETURN FIRE	79,95
RIDDLE OF MASTER LU	79,95
RING DER NIBELUNGEN	59,95
RIPPER	74,95
RTL Samstag Nacht	49,95
ROAD RASH <Win95>	69,95
S.T.O.R.M.	79,95
SAFECRACKER	79,95
SCREAMER <A>	49,95
SEA LEGENDS	89,95
SECRET MISSION Win95	54,95
SENSIBLE GOLF	59,95
SHANNARA	79,95
SHELLSHOCK	79,95
SHIVERS	89,95

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo./Mi. 12.00 - 18.00 zuständig Tel.: -15

SILENT HUNTER	74,95
SILENT THUNDER Win	94,95
SIM CLASSICS 2	89,95
SIM ISLE	89,95
SIM TOWN <Win>	89,95
Simon the Sorcerer 2	74,95
SONIC CD	54,95
SPACE BUCKS	74,95
SPACE MARINES	59,95
SPEEDRAGE	69,95
SPORT COMPILATION	59,95
SPUD	64,95
STAR RANGERS	59,95
STARFIGHTER 3000	79,95
STAR TREK - DS9	69,95
Steel Panthers & Bausatz	69,95
STRIKE BASE	64,95
SUPER BUBSY Win 95	79,95
T-MEK	79,95
TEMPEST 2000 <A>	49,95
TERMINAL VELOCITY	44,95
TERRA NOVA	84,95
TERROR TRAX	54,95
TFX - Eurofighter 2000	99,95
THE DARK EYE <Win>	79,95
THRESHOLD Win 95	69,95
Thunderhawk 2 <uncut>	49,95
THUNDERHAWK 2	74,95
THUNDERSCAPE	69,95
TIME COMMANDO	74,95
TINY TROOPS	64,95
TOMCAT ALLEY	59,95
TOP GUN - Fire at will	79,95
TOTAL CONTROL	49,95
Tower <Win>	89,95
TRACK ATTACK	74,95
Transport Tycoon Deluxe	54,95
TRIVIAL PURSUIT	74,95
TWISTED METAL Win 95	69,95
Unnecessary Roughness96	79,95
URBAN RUNNER	99,95
VIKING CONQUEST	69,95
VIRTUA FIGHTER PC	74,95
VOYEUR	89,95
WAR AT SEA	54,95
WAR COLLEGE	64,95
WARCRAFT 2	79,95
Warhammer: Dark Crusader	64,95
Warhammer: Im Schatten...	89,95
WESTWOOD COMPILATION	74,95
W.Lemkes Fußball Manager	59,95
WHALE'S VOYAGE 2 <Win>	84,95
William's Arcade Classics	54,95
WING COMMANDER 4	99,95
WIPEOUT	89,95
Wo ist Walter? Im Zirkus!	79,95
WOLF - The Simulation	69,95
WORLD RALLY FEVER	74,95
WORMS	79,95
"Z"	74,95
ZONE RAIDERS	49,95
ZORK NEMESIS Win 95	89,95

SONDERANGEBOTE:

11 HOURS <WL>	29,95
1942 Pacific Air War Gold	39,95
688 ATTACK SUB <A>	24,95
7th GUEST <WL>	24,95
A-TRAIN <10/11>	24,95
ACES of the Deep <A>	34,95
ALIEN OLYMPICS	24,95
ALL TIME GREATS	19,95
ALONE IN THE DARK <WL>	29,95
AMBUSH at SORINOR <A>	19,95
AMERICA <WL> <10/11.96>	29,95
Anstoss World C. Win95 <A>	19,95
Archer MacLean Pool <A>	29,95
ARNIE 2	19,95
BC RACERS	29,95
Beneath a Steel Sky <WL>	24,95
Betrayal at Krondor <A>	39,95
BIG RED ADVENTURE	29,95
Bitmap Brother Compilation	34,95
BLOODSTONE <A>	24,95
BRUTAL 2 <A>	24,95
BUREAU 13	34,95
BURNING STEEL 4	39,95
BURNTIME	29,95
Buzz Aldrin's Race... <WL>	24,95
CAMPAIGN	29,95
CARNAGE	19,95
Carrier Strike Force <WL>	29,95
CENTRAL INTELLIGENCE	29,95
CONSPIRACY <WL>	24,95
CREATURE SHOCK <WL>	24,95
CRUSADER - No Remorse	29,95
CYBERMAGE - Darklight A.	29,95
Daedalus Encounter <A>	29,95
DANGEROUS STREETS	24,95
DAWN PATROL <WL>	29,95
DEADLINE	39,95
DOGZ	29,95

WL = White Label

Arne Dohmann ist für Endkunden zuständig

DREAMWEB <WL>	29,95
DSCHUNGELBUCH <A>	29,95
DUNGEON MASTER 2	39,95
ELITE 2 - Frontier <A>	24,95
F-19 Stealth Fighter	29,95
FADE TO BLACK Classic	29,95
FIFA SOCCER '95 Classic	29,95
FLASHBACK	29,95
FLIGHT SIM TOOLKIT	29,95
Football Manager : Final	29,95
FX Fighter	39,95
GABRIEL KNIGHT	29,95
HAND OF FATE <WL>	24,95
HELL <A>	19,95
HOLLYWOOD PICTURES	34,95
HUMANS 3	29,95
INDY CAR 1	29,95
INFERNO	39,95
KING'S QUEST 1-6	39,95
KING'S QUEST 5	29,95
KING'S QUEST 6 <A>	39,95
KYRANDIA 3 <WL>	24,95
LANDS OF LORE <WL>	24,95
LEISURE SUIT LARRY 1	29,95
Leisure Suit Larry Gr.Hits	39,95
Links The Challenge of Golf	29,95
LITTLE BIG ADV. Classic	29,95
LOST EDEN <WL> <10>	24,95
LOST IN TIME <A>	29,95
MAGIC CARPET Classic	29,95
MAGIC EYE	19,95
MANIC KARTS	34,95
MARTINI RACING	29,95
MEGARACE	29,95
MORTAL COIL	34,95
NASCAR RACING <WL>	29,95
NHL HOCKEY '95 Classic	29,95
PGA Tour Golf '96 <Data>	39,95
PIRATES!	29,95
PITFALL <Win 95>	39,95
POCAHONTAS <A>	29,95
POLICE QUEST	29,95
POLICE QUEST 4	29,95
PRIMAL RAGE	39,95
REBELL ASSAULT	39,95
RED BARON	29,95
ROAD WARRIOR	24,95
S-Zone (Sim City 2000 Lvl)	19,95
SABRE TEAM	29,95
SEAWORTHY	29,95
SEPERATION ANXIETY	29,95
Shadow of the Comet <WL>	29,95
SHANGHAI	29,95
SIM ANT 10/11>	24,95
SIM CITY Classic <10/11>	24,95
SIM CITY Enhanced <WL>	24,95
SIM EARTH <10/11>	24,95
SIM CITY ENHANCED<WL>	29,95
SIM FARM <10/11>	24,95
SIM LIFE <10/11>	24,95
SIMON 1	29,95
SINK OR SWIM	29,95
SLIPSTREAM	24,95
SLIPSTREAM 5000	39,95
SPACE QUEST 1	29,95
SPACE QUEST 6 <A>	34,95
SPEED HASTE	39,95
STARDUST (SUPER ED.)	29,95
STAR TREK-25th Aniv<WL>	29,95
Star Trek - Judgem.R. <WL>	29,95
STONEKEEP	39,95
STREET FIGHTER 2	29,95
STRIKE SQUAD	29,95
STRIKER '95	29,95
SUBVERSION <A>	19,95
Summer & Winter Challenge	29,95
SUPER KARTS	39,95
SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO	24,95
SYNDICATE PLUS Classic	29,95
SYSTEM SHOCK Classic	29,95
TEE TIME <A>	29,95
THE HIDDEN BELOW	24,95
THE QUEST	19,95
THEME PARK Classic	29,95
TILT <WL>	24,95
TOTAL DISTORTION <A>	29,95
TOUCHÉ - Abenteuer des..	39,95
TOWN WITH NO NAME <A>	19,95
TREASURE ISLAND <A>	19,95
ULTIMATE FOOTBALL <A>	19,95
UNDER A KILLING MOON	29,95
UNIVERSE	29,95
VALHALLA	29,95
VIDEO ARCADE <A>	24,95
VIDEO CUBE <A>	19,95
VIRTUOSO	29,95
WHITE DEATH	29,95
Wing Commander Armada	29,95
WOLFPACK	39,95
World Cup 33-90 <A>	19,95
World Football Challenge	19,95
World War 2	19,95
Worlds at War	29,95
ZOOL 2	29,95

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

ZUSATZ-CD's:

COMMAND & CONQUER	29,95
PGA Tour Golf '96 Data	39,95
WARCRAFT 2	34,95
WORMS	44,95

SPECIAL INTEREST:

D-INFO 3	39,95
SPECCY CD '96	19,95

Spielsammlungen :

10 Strategy Games	29,95
300 Games for Windows	19,95
5ft 10 Pack <A>	44,95
ADVENTURE THEME PACK	29,95
AFTER HOURS PACK	29,95
Interactive Collection 2	89,95
Power, Corruption & Lies	49,95
Top Tracks Vol.1 <A>	19,95
White Wolf Pack <10 CDs>	29,95
WIZARD 20 RACK PACK	19,95

CD Rom & 5 Games:

3D WORLD BOXING	19,95
3D WORLD TENNIS	19,95
BLADE WARRIOR	19,95
BLUES BROTHERS	19,95
BOMBUZAL	19,95
BUNNY BRICKS	19,95
Defender of the Crown	19,95
EYE OF THE STORM	19,95
F-14 TOMCAT	19,95
F-15 STRIKE EAGLE	24,95
F-19 STEALTH FIGHTER	24,95
FOOTBALL MANAGER 2	19,95



FOOTBALL MANAGER 3	19,95
GHOSTBUSTERS	19,95
GUNBOAT	19,95
GUNSHIP	19,95
HARDBALL	19,95
INT. ATHLETICS	19,95
ISHAR	19,95
ISHAR 2	19,95
It came from the Desert	19,95
JACK NICKLAUS	19,95
KING OF CHICAGO	19,95
KNIGHTS OF THE SKY	24,95
LAST NINJA 2	19,95
M1 TANK PLATOON	29,95
MILLEMIGLIA	19,95
RAILROAD TYCOON	29,95
ROCKET RANGER	19,95
SILENT SERVICE	29,95
SPECIAL FORCES	29,95
SUPER TETRIS	29,95
SUPREMACY	19,95
THREE STOOGES	19,95
TV SPORTS BASKETBALL	19,95
TV SPORTS FOOTBALL	19,95
WAR IN THE GULF	19,95

CD Rom & 50 Games:

F-15 STRIKE EAGLE	29,95
F-19 STEALTH FIGHTER	29,95
GUNSHIP	29,95
KNIGHTS OF THE SKY	29,95
M1 TANK PLATOON	29,95
RAILROAD TYCOON	29,95
SILENT SERVICE	29,95
SPECIAL FORCES	29,95
SUPER TETRIS	29,95

LÖSUNGEN:

Große Auswahl an Komplettlösungen lieferbar. Fragen Sie einfach unter 02504-9330-12 nach !!!

& mehr:

Selbstverständlich besteht die Anzeige nur aus einem Teil der lieferbaren Artikel.

Besucher Sie auch unser Ladengeschäft: Weseler Str. 54 in 48151 Münster

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * ZUBEHOER * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * NES * GAME BOY * VIRTUAL BOY * ZUBEHOER * VIDEO * LASERDISC * MANGA

SWIV 3D • Action

PURISMUS



Die Multitargetwaffe leistet bei mehreren Zielen gute Dienste.

Anfang der 90er Jahre waren Computerspiele das Synonym für Action- und Ballerspaß pur. Turrican, Xenon 2 und vor allem SWIV waren auf dem Amiga die Renner. SCI schickt den Jeep- und Heli-Klassiker nach einer Runderneuerung wieder ins Geschehen.

Hintergrundgeschichten sind manchmal Nebensache. Hier befindet man sich als Söldner auf Rachefeldzug. Eigentlich ist der explosive Job längst an den Nagel gehängt und der stattfindende Bürgerkrieg wird nur am TV-Terminal verfolgt. Da wagen es Rebellentruppen, seine Tochter zu entführen. Ein Fehler. Kurzerhand reißt er sich die „Special Weapons Interdiction Vehicles", SWIV, unter den Nagel. Bei den SWIV handelt es sich um Helikopter, Buggies und Schneefahrzeuge, die sich durch ein unglaubliches Waffenarsenal auszeichnen. Dank eines ausgeklügelten Extrawaffen-Systems sind Sie in der Lage, neben der ebenfalls ausbaubaren Standardwaffe über zehn monströse Zusatzeinrichtungen zu tragen. Da finden sich Ballereien wie Mortar Bomb, Quad-Homing-Missile oder Star Burst, die sich jeweils für bestimmte Ziele besonders eignen.

Action auf der Höhe der Zeit

Das Geschehen erstreckt sich über 18 Levels, die mit Light-Sourcing sowie Texture-Mapping in Szene gesetzt wurden und auf vier Landschaften (gemäßigte Zone, Antarktis, Mond und Mars) verteilt sind. Die Steuerung aus der Perspektive hinter den Fahrzeugen ist einfach, aber effektiv und vor allem schnell. Cursortasten dienen den Bewegungsrichtungen, Maus oder Joystick vollführen die Drehung um die eigene Achse. Der Helikopter paßt seine Flughöhe jeweils dem Untergrund an. Die Bodenfahrzeuge schlittern um Kurven oder vollführen waghalsige Sprünge. Mögliche Ziele werden von einem Fadenkreuz erfaßt und so lange ins Visier genommen, bis sich etwas Bedrohlicheres nähert oder sie zerstört werden. Im Verlauf eines Levels müssen mehrere Missionsziele erfüllt werden, wobei es sich zumeist um die Zerstörung von Einrichtungen handelt. An bestimmten Bunkern kann zwischen Fluggerät und Bodenfahrzeug gewechselt werden. Die 3D-Welt wird schnell aufgebaut, und teilweise werden 100 bewegte Objekte auf dem Monitor dargestellt. Bei all den Panzern, Flugzeugen, Schiffen und Raketenstellungen verliert man manchmal die Übersicht und muß sich zurückziehen, um nach kurzer Auffrischung der Energien wieder anzugreifen.

Christian Müller



Eine Rebellenbasis in der gemäßigten Zone. Mit dem Heli und passenden Extrawaffen eine Sache von wenigen Sekunden.



An die auf dem Mond stationierten riesigen Raketenwerfer wagt sich der Jeep nur mit einem guten Schutzschild heran.

KOMMENTAR

» Puh, ganz schön hektisch. Aber trotzdem hat man nie das Gefühl, die Kontrolle zu verlieren oder gegen eine unfaire Übermacht anzukämpfen. Mit dazu tragen das ausgewogene Extrawaffensystem und die exzellent reagierende Steuerung bei. Richtig motivierend ist zudem die musikalische CD-Audio-Untermalung. Da hat man nämlich die Wahl zwischen treibenden Techno-Beats oder Richard Wagners Walkürenritt. «



Auf dem roten Planeten: Oben links ist die Übersichtskarte zu sehen. Der weiße Pfeil gibt die Richtung des nächsten Missionsziels an.

Mindestens:	486/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95, DOS		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	113 MB/81 MB
Hersteller:	SCI	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 81%	Sound: 86%	Genre:	Action

82%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Action in reinster Form: schnell, laut und kurzweilig «



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Deutsche Version nur DM 89,99

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!

CD-ROM

3D Ultra Pinball 2	**DA**	**69,99**
3 Skulls o.t. Toltecs	DV	74,99
Ace Ventura	DVX	57,99
AH-64 Longbow	DV	79,99
AH-64 Missionsdisk	DV	i. V.
Alien Incendent	DV	54,99
Alien Trilogy	DA	x79,99
Assassin 2015	Dv	i.V.
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
ATF-Data	DV	i.V.
Azarel Tears	DV	69,99
Baphomets Fluch	**DV**	**69,99**
Battle Isle 3	**DV**	**39,99**
Betrayal in Antara	DA	x74,99
Birthright	DV	x74,99
Bleifuß 2	**DV**	**54,99**

CD-ROM

Funsoft Edition:	DV	54,99
- Ascendancy		
-Jagged Alliance		
-Kaiser deluxe		
F1 Manager	DV	69,99
F1 / Sony	DV	x89,99
Flottenmanöver	DV	x69,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	89,99
Gene Maschine	DV	69,99
Gene Wars	**DV**	**79,99**
Golden Gate Killer	DV	69,99
Hard Line	**DV**	**59,99**
Hind-Kampfhubschr.	**DV**	**74,99**
Hugo 4	**DV**	**x67,99**
Hugo Screensaver	DV	34,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Botsoccer	**DV**	**54,99**
Bubble Bobble	DA	64,99
Bug	DV	49,99
Bundesliga Manager 97	**DV**	**69,99**
Civilization 2	DV	79,99
Civil War General	DV	79,99
Cluedo	DV	x69,99
Comanche 3.0	DV	x79,99
Command & Conquer	DV	79,99
Comm. & Conq. Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**x89,99**
Crusader No Regret	**DV**	**64,99**
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Das schwarze Auge 3	**DV**	**29,99**

Jagged Alliance 2	DV	x74,99
John Maddon NFL 97	DA	74,99
Kai's Power Goo	**DV**	**89,99**
Larry 7	DV	i.V.
Lighthouse	**DV**	**79,99**
Links LS-Golf	DA	89,99
Mad TV 2	**DV**	**69,99**
M.A.X.	DV	x77,99
Mechwarrior 2 + Data	DV	74,99
Mechwarrior 3/Mechen.	DVX	79,99
Mechwar. 3/Mechen.	**EV**	**74,99**
Mega Pack 6	DA	79,99
Mega Race 2	DV	54,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99

Bundesliga 97 manager

Top Titel!

Deutsche Version

69,99

SOFTWARE 2000

Davis Cup Tennis	DA	79,99
Dawn i.t. Damps	**DV**	**x69,99**
Daytona USA	DV	x69,99
Deadlock	**DV**	**74,99**
Death Gate	DV	74,99
Destruction Derby 2	DV	x69,99
Diablo	**DV**	**x79,99**
Diablo	**DA**	**79,99**
Die Hard Trilogy	DV	x74,99
Die fünfte Dimension	**DV**	**74,99**
Die Fugger 2	DV	74,99
Die Siedler 2	DV	69,50
Die Siedler 2 DATA	**DV**	**29,99**
Discworld 2	DV	x74,99

Monster Truck	DV	x69,99
Monty Phyt.:Holy Grail	DV	67,99
Nascar Racing 2	DA	x77,99
NBA Live 97	**DV**	**x79,99**
Need for Speed Edition	DV	79,99
Nemesis	DVX	74,99
NHL Hockey 97	**DV**	**74,99**
Nihilist	**DV**	**64,99**
Olympic Soccer	DA	67,99
Orionburger	**DV**	**69,99**
Outlaws	DA	i.V.
Pandora Akte	**DV**	**74,99**
Phantasmagoria 2	DV	x79,99
Phantasmagoria 2	**EV**	**74,99**

Händleranfragen erwünscht!

Dominion	DV	i.V.
Dr. Brain 4	DV	x59,99
DSF Fußballmanager	DV	x79,99
Dungeon Keeper	DV	x74,99
Elisabeth 1	DV	69,99
F 22 Lightning 2	DV	x79,99
Fable	**DV**	**69,99**
Fifa Soccer 97	**DV**	**74,99**

Privateer 2/Darkening	**DV**	**79,99**
Rallay Racing ´ 97	**DV**	**69,99**
R.A.M.A.	DV	x79,99
Ravage D.C.X.	DA	i.V.
Realms o. f. Haunting	DV	i. V.
Rebel Assault 2	DV	79,99
Riddle of Master LU	DV	74,99
Ripper	DV	79,99

Unsere Hit`s!

TOMB RAIDER

Deutsche Version

DM 59,99



DIABLO

Deutsche Anleitung
Deutsche Version ×
× lieferbar ab Ende Dez.

DM 79,99

Toonstruck Deutsche Version DM 69,99

Dawn in the Damps Deutsche Version DM x69,99

Schleichfahrt Deutsche Version DM 69,99

Siedler 2 Missiondisk Deutsche Version DM x29,99

Bleifuß 2 Deutsche Version DM 54,99

Das schwarze Auge 3 Deutsche Version DM 29,99

Daytona USA Deutsche Version DM x69,99

Syndicate 2 Wars Deutsche Version DM 69,99

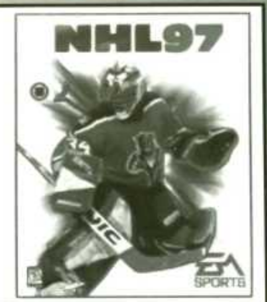
Destruction Derby 2 Deutsche Version DM x69,99

Privateer 2 Darkening Deutsche Version DM 79,99

FIFA Soccer`97

DM 74,99

NHL Hockey`97



DM 74,99

CD-ROM

Risiko	**DV**	**x69,99**
Road Rash	**DV**	**59,99**
Schleichfahrt	**DV**	**69,99**
Sega Rallay	DV	x69,99
Shannara	DV	69,99
Sherlock Holmes 2	**DV**	**74,99**
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DVX	24,99
Sonic	**DA**	**49,99**
Star Control 3	DV	a.A.
Star General	**DVX**	**67,99**
Star Trek Warrior Set	DV	64,99
Stonekeep	DV	49,99
S.T.O.R.M.	DV	69,99
Syndicate 2 / Wars	**DV**	**69,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
The Dig	DV	74,99
Tie Fighter / SVGA	DV	69,99
Time Commando	DV	74,99
Time Laps	DVX	69,99
Tomb Raider	DV	59,99
Toonstruck	**DV**	**x69,99**
Topware "Gold Games"	**DV**	**34,99**
Tunnel B 1	**DVX**	**79,99**
Virtua Fighter	DA	74,99
War Wind	**DVX**	**67,99**
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warcraft 2+Data/Edit.	DV	79,99
Wing Commander 4	**DV**	**54,99**
Win Skat	DV	34,99
Worms	DV	64,99
Worms Data	DV	34,99
Worms+Data	DV	69,99
X-Wing vs.Tie Fighter	DV	i.V.
Zorck Nemesis	**DV**	**84,99**
"Z"	**DV**	**74,99**

Weitere Angebote

Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Quest 6	DV	34,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Steel Panther	DV	39,99
Strike Command. + Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
Theme Park	DV	29,99
Tilt-Flipper	DV	19,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
X-Wing Comp.	DV	29,99

Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel:

Afterlife	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Normality	14,80
Prisoneer of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Shannara	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T. 1+2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Treck Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
„Z„	14,80
Zorck Nemesis	14,80

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces over Europe	DV	19,99
Albion	DV	34,99
Ascendancy	DV	49,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bioforge	DV	29,99
Bundesl. Manager 2.0	DV	19,99
Carrier Strike Force	DV	x24,99
Christoph Columbus	DV	19,99
Creature Shock	DV	19,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Der Reeder	DV	19,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Eishockey Manager	DV	19,99
Fade to Black	DV	29,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Höhlenwelt Saga	DV	19,99
Inca 2	DV	x19,99
Indy Car Racing 2	DA	x34,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Jagged Alliance	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	x19,99
Larry 6	DV	x19,99
Little Big Adventure	DV	29,99
Lode Runner	DV	29,99
Lost Eden	DV	x19,99
Lost in Time	DV	19,99
Magic Carpet 1+Data	DV	29,99
Maniac Karts	DA	29,99
Might + Magig Trilogie	DV	39,99
Monkey Island 1	DV	24,99
Monkey Island 2	DV	24,99
Outpost 1.5	DV	34,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99
Police Quest 4	DV	19,99
Prince Persia 1+2	DA	19,99
Privateer+Data	DA	29,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsselsheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	x19,99
Sim City Enhanced	DV	24,99

Zubehör

Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

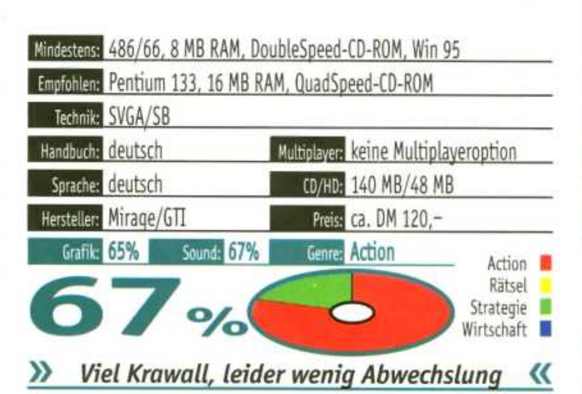
BEDLAM

Die Module spielen verrückt. Das Szenario von Bedlam geht vom SuperGAU eines Küchengeräte-Herstellers der Zukunft aus. Dort hat man nämlich biomechanische Kreaturen entwickelt, die eigentlich die Haushaltsarbeit erleichtern sollten. Statt dessen haben die künstlichen, fleisigen Lieschen nichts anderes im Sinn, als die Kontrolle über die Erde zu übernehmen. Mit der Kontrolle über drei Robot-Söldner übernimmt der Spieler den Auftrag, das wabbelige Bioplasma zu atomisieren. Die an Mechs erinnernden Spielereinheiten können dazu aus einem großen Arsenal mit feuerstarken Lasern, Raketen oder Minen ausgestattet werden. Unterwegs werden Power-Ups aufgesammelt. Gespielt wird wie bei Origins Crusader aus einer isometrischen Perspektive, wobei die einzelnen Levels über 30 Bildschirme groß sein können. Unter der vollgestopften SVGA-Grafik leidet etwas die Übersicht, und die Blechkameraden verirren sich manchmal ganz schön. Dabei gestaltet sich das Umschalten zwischen den drei Einheiten als besonders verwirrend. Zwar gibt es eine Karte, aber die wenig kontrastreiche Farbgebung läßt einen Fleck wie den anderen aussehen. Spaß macht hingegen, daß wirklich alles in eindrucksvollen Explosionen in Rauch aufgehen kann, wobei die monströse Kulisse der Soundeffekte an die Grenzen der Belastbarkeit geht.



Nicht nur bei den flächendeckenden Explosionen geht die Übersichtlichkeit verloren.

Christian Müller



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	140 MB/48 MB
Hersteller:	Mirage/GTI	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik: 65%	Sound: 67%	Genre:	Action

67 %

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Viel Krawall, leider wenig Abwechslung «

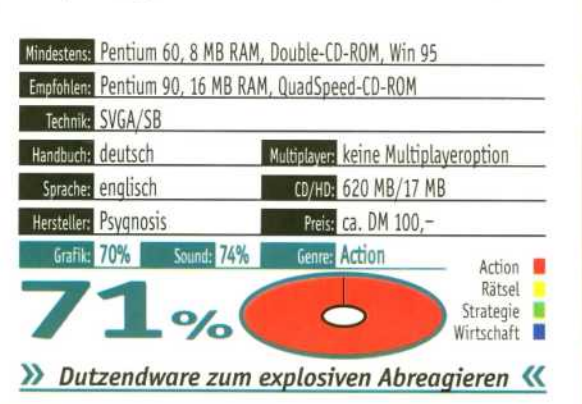
KRAZY IVAN

Bei Psygnosis´ Konvertierung des 3D-Shooters für Sonys PlayStation handelt es sich um bekanntes Strickmuster. In der Rolle des russischen Elite-Soldaten Ivan Popovich muß unsere Erde wieder von Alien-Eindringlingen gesäubert werden. Popovich steckt dafür in einem sensorgespickten Spezialanzug, der ihm die Kontrolle über einen riesigen Kampfroboter gibt. Die Technologie scheint den Aliens aber nicht fremd zu sein, denn in jeder der über den Globus verteilten Missionen warten jeweils drei phantasievoll gestaltete Kampfmaschinen als Endgegner. Zuvor müssen kleinere Alien-Einheiten pulverisiert werden, die Items zurücklassen, so daß das Waffenarsenal gefüllt bleibt. Gesteuert wird aus der Ich-Perspektive. Die Waffen finden auf Tastendruck ihr Ziel. So stolziert man durch echtzeitberechnete 3D-Landschaften und schießt texturierte Gegner zu Klump. Grafisch überzeugen kann lediglich die Darstellung der Endgegner. Die Umgebung erstrahlt in Eintönigkeit, nur Pixelbäumchen oder Berge geben Auskunft darüber, daß man sich in einer Landschaft bewegt. Dafür bleibt alles flüssig spielbar. Zur Auflockerung gibt es zwischen den Missionen storyerzählende Video-Einspielungen.



Die Endgegner überzeugen allesamt durch detaillierte Texturen und schöne Animationen.

Christian Müller



Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, Double-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	620 MB/17 MB
Hersteller:	Psygnosis	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 70%	Sound: 74%	Genre:	Action

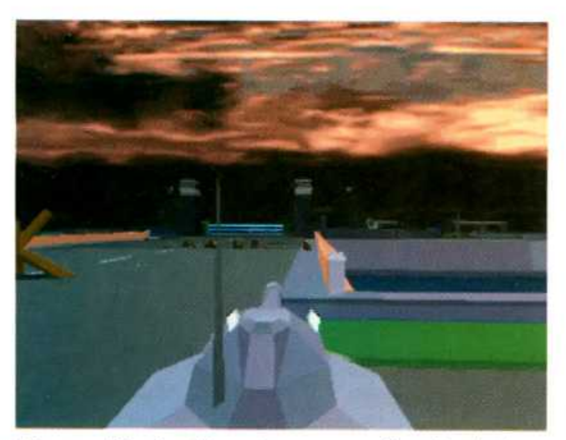
71 %

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Dutzendware zum explosiven Abreagieren «

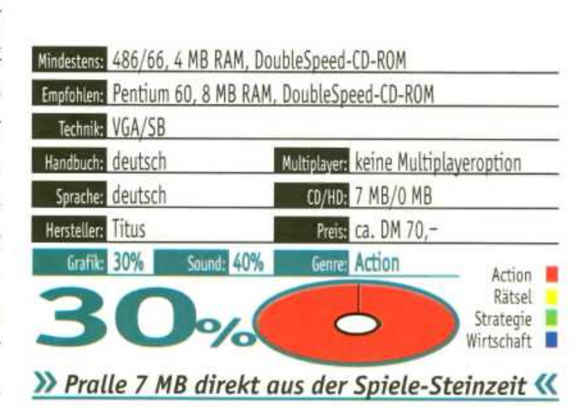
METAL RAGE

Einer gegen alle. Das beliebte Action-Motto greift auch das französische Softwarehaus Titus auf. 2030 wird die Erde von Aliens überfallen. Erst nach langer Entwicklung im Untergrund steht mit dem TK2003-Panzer die ultimative Waffe zum Rückschlag bereit. Darin nehmen Sie Platz, um denen eins überzubraten. Der Kampf findet über mehrere Levels meist in großstadtähnlichen Polygon-Landschaften statt. Ausgerüstet ist der Superpanzer mit verschiedenen Waffen, die aufgefrischt werden können. Zu Beginn gibt es ein kurzes Briefing, und dann wundert man sich nur noch. Warum benutzen Aliens Hubschrauber, Panzer und Artilleriestellungen? Und welches Jahr haben wir eigentlich? 1992? Damals hätte die grafische Darstellung vom Hocker gerissen. In Zeiten von Textur, Gouraud, Lightsourcing und 3D-Grafikkarten zeigt sich Metal Rage aber als Methusalem. Flache, einfarbige Polygone, kantige Formen, Vektoren, hin und wieder ein Textürchen, das war´s. Zwar läßt es sich aus zwei Perspektiven ganz passabel nach Spectre-Manier steuern, aber der Verlauf der Missionen ist viel zu platt geraten. Neben Werken von Adeline, Calisto und Amazing Studio nimmt sich Titus' Spiel jedenfalls wie eine Reise in die Vergangenheit aus.



Die grafische Umsetzung genügt in keiner Weise dem heutigen technischen Standard.

Christian Müller



Mindestens:	486/66, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	7 MB/0 MB
Hersteller:	Titus	Preis:	ca. DM 70,-
Grafik: 30%	Sound: 40%	Genre:	Action

30 %

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Pralle 7 MB direkt aus der Spiele-Steinzeit «


G-NOME
ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG!
KAMPFAUSSTATTUNG:
Real-Time 3D-Grafik
Über 20 komplexe Missionen
Soundtrack von Chris Boardman
Netzwerk Option für bis zu 8 Spieler
für PC CD-ROM
Ihr HAWC-Roboter bewegt sich vorsichtig durch die Eiswüste. Plötzlich durchbricht ein Feuerhagel Ihr Schutzschild. Das Display zeigt in hektischem Rot: Eject! Jetzt gibt es nur eine Chance: Aussteigen und einen feindlichen HAWC besetzen. Haben Sie eine Chance?
7th LEVEL
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

Bundesliga Manager 97 • WiSim

MOGEL-PACKUNG!

Alles hätte so schön sein können... Ein neuer Bundesliga Manager von den Profis aus Eutin, mit aktuellen Saisondaten, korrekten Spielernamen und Logos dank DFB-Lizenz und einer komplett überarbeiteten grafischen Benutzerführung, die kryptische Symbole erspart und auch Einsteigern Übersicht vermittelt. Doch leider hat sich der Fehlerteufel in das eigentlich exzellente Programm eingeschlichen und läßt die Begeisterung nur auf Sparflamme köcheln...



Eigentlich würde das Programm so ziemlich alles bieten, was das Fußballherz begehrt. Allein die DFB-Lizenz mit allen Original-Teams bis zur Oberliga sorgt schon für einen Motivationsschub, dem andere Programme wenig entgegensetzen können. Aufgabenfeld und Schwierigkeitsgrad können individuell an die eigenen Bedürfnisse angepaßt werden, Sie können sich also z. B. auf den reinen Trainerjob konzentrieren oder aber auch die finanziellen Geschicke Ihres Wunschvereins unter Ihre Fittiche nehmen. Am Saisonende wird allerdings gnadenlos abgerechnet. Auf der Jahresvollversammlung wird entschieden, ob Sie sich bewährt haben oder einfach herausgeschmissen werden. Dann haben Sie aber jetzt die Möglichkeit, gleich den nächsten anderen Verein in den Ruin zu treiben.

VERGLEICH



Eigentlich hatten wir den Spitzenplatz schon fest für den neuesten Streich von Software 2000 reserviert. Aus den angegebenen Gründen wurde aber das Klassenziel deutlich verfehlt. Ein bis drei Wochen mehr Zeit zur Produktreife hätten diesen Kasten wohl ganz anders aussehen lassen. So kann sich Genre-Krösus BMH locker vor dem sehr innovativen Teamchef von MicroProse behaupten. Boong! nähert sich dem eigentlich trockenen Thema auf sehr humorvolle und weniger komplexe Weise, Willy Lemkes Manager und Club & Country sind leider völlig indiskutabel.

Bundesliga Manager Hattrick	80%
Teamchef	74%
Boong !	72%
Bundesliga Manager 97	65%
Willy Lemkes Fußball Manager	30%
Club & Country	5%

Die Menüs

Nein, kein Angst, würde BM 97 fehlerfrei funktionieren, wäre das Managerleben gar nicht so schwer. Dafür sorgen vor allem die aufgeräumten Menüs, die auch Einsteigern in die Welt des Fußballs jederzeit Übersicht bescheren. Die Zeit der kryptischen Kippschalter gehört also endgültig der Vergangenheit an. Diese ersetzt ein grafisches Einstellungsmenü, wo Sie jederzeit wissen, was Sie denn gerade dort verändern. Außerdem können Sie zehn Schaltflächen auf der rechten Seite des Bildschirms frei mit den am häufigsten benutzten Optionen belegen. Alle übrigen Menüs sind, jederzeit erreichbar, am linken Rand plaziert und sehr logisch strukturiert. Unnötige Verschachtelungen hat Software 2000 vermieden, jeder Button beherbergt lediglich eine Untermenü-Ebene. Mit einem rechten Mausklick gelangen Sie automatisch wieder auf den Hauptbildschirm, den Sie ebenfalls mit Hilfe von zehn Buttons am unteren Bildschirmrand frei nach Ihren Vorstellungen gestalten können. Das übersichtliche System wird schließlich durch zehn Warnlampen am oberen Bildschirmrand abgerundet, die sofort aufleuchten, falls Sie irgendeine wichtige Einstellung vor dem nächsten Match vergessen haben.

Der Spieltag

Am Spieltag werden Ihnen, wie schon beim Bundesliga Manager Professional, wahlweise echte 3D-Szenen geboten, die jedes





Das Taktikmenü ist übersichtlich gestaltet, die doppelte Klickerei...



...im eigentlich genialen Aufstellungs-Screen nervt aber extrem.



Das Hauptmenü! Oben leuchten die Warnlampen, unten die Icons für die Screengestaltung, links die Menübuttons und rechts die Hotkeys.

wichtige Ereignis auf dem Platz ins rechte Licht setzen. Die Grafik berücksichtigt dabei den Ausbau Ihres Stadions und eventuelle Werbetafeln an den Banden. Erwarten Sie aber keine Qualität, wie Sie sie etwa von FIFA 96 gewohnt sind, ganz so detailliert sind die Manager-Szenen dann doch nicht. Dafür dürfen Sie sich immerhin eine von vier Kameraeinstellungen aussuchen, und bei Bedarf werden die Namen der Kicker angezeigt. Das Ganze wird durch Kommentare des Trainer-Profis Helmut Schulte gewürzt, die allerdings mitunter für Heiterkeit sorgen. Über mehrere Buttons unterhalb der Anzeigetafeln, auf der die 3D-Szenen ablaufen, können Sie zu jeder Zeit ins Aufstellungs- oder Taktikmenü wechseln. Gerade das Aufstellungsmenü ist dabei sehr interessant: Jeden Ihrer Athleten können Sie frei auf dem Spielfeld plazieren und ihm einen bestimmten Raum zuweisen, den er abdecken soll. Dabei berücksichtigt das Programm nicht nur die üblichen Werte Kondition, Technik, Form und Erschöpfung für die Stärkeberechnung, sondern kontrolliert auch, ob die Kicker auf ihren angestammten Positionen eingesetzt werden. Ist das nicht der Fall, gammeln die Spieler mit hängenden Köpfen auf dem Feld herum und sind dementsprechend weniger effektiv. Über den Raumdeckungs-Button können Sie kontrollieren, ob Sie alle Flächen des Rasens optimal

BUG-REPORT

Vorsicht!!! Im Gegensatz zu anderen Redaktionen testeten wir die offizielle Verkaufsversion des Programms, die sich als ziemlich verbugt erwies. Es ist davon auszugehen, daß Software 2000 mit seinem Flaggschiff eine ähnliche Update-Politik verfolgt, wie wir das schon beim F1 Manager in Kauf nehmen mußten. Die gefundenen Fehler sind zwar nicht so störend, daß Sie den Spielspaß gänzlich ruinieren, haben aber eine höhere Wertung verhindert, die das Programm bekommen hätte, würde es fehlerfrei funktionieren. In den folgenden Ausgaben werden wir Sie in den Genre-News über erhältliche Updates informieren, die Sie selbstverständlich auch auf der Cover-CD finden werden. Hier die störendsten Fehler, die uns während des Tests aufgefallen sind:

- Der Stadionausbau funktioniert besonders bei der Peripherie nicht richtig. Dadurch verlieren Sie Einnahmequellen, da Sie z. B. keinen Fanshop bauen können. Laut S 2000 sollen aber die Berechnungen stimmen.
- Das Einladen des eigenen Manager-Porträts macht Schwierigkeiten.
- Bei der Aufstellung flippen die eingewechselten Spieler immer an ihre letzte Position zurück.
- Bei den statistischen Werten liegt einiges im argen. So stimmt kaum eine Altersangabe der Spieler, und einige Namen sind falsch.
- Die Ladezeiten zwischen den Spielen sind auf einigen Systemen unerträglich lang (ca. 35 Sekunden). Das scheint nicht nur am Prozessor zu liegen, da wir auf gleich starken Rechnern unterschiedliche Ergebnisse ermittelten.
- Im Programm verbirgt sich ein einfaches Mittel, zu Geld zu kommen: Ziehen Sie beliebig oft einen Jugendspieler in Ihren Kader hoch. Er wird immer die Stärke 99 besitzen und bringt auf dem Transfermarkt ein hübsches Sümmchen ein.
- Trotz eines offensichtlichen Tores, das Sie in einer 3D-Szene erspäht haben, wird der Treffer häufig nicht gewertet.
- Probleme gibt es mit einigen Soundkarten, die meistens zwar richtig erkannt werden, aber im Spiel dann Abstürze verursachen oder keine Samples abspielen.
- Das weihnachtliche Hallenmasters gewannen wir ohne Gegentor. Die Spiele endeten zeitweilig mit Ergebnissen wie 16:0.
- Das Einstellungsmenü ist zwar sehr ansprechend gestaltet, Veränderungen lassen sich trotz angegebener Option aber offensichtlich nicht speichern und müssen daher bei jedem Neustart wiederholt werden. Auch die gewählten Hotkeys werden bei jedem Neustart gelöscht.
- Errungene Imagewerte werden nicht korrekt gespeichert.
- Bei Länderturnieren stimmen weder die Namen der Nationalspieler noch die Flaggen.
- Auch wenn wir einen UEFA-Cup-Platz erreichten, mußten wir noch den UI-Cup durchspielen.
- Wenn Sie mit den Stadien in Originalgröße spielen wollen (Abfrage zu Beginn!), werden vielfach doch falsche Werte angegeben.
- Nach einem vollzogenen Vereinswechsel müssen Sie teilweise dennoch die Spiele Ihrer alten Mannschaft auf der Anzeigetafel verfolgen.

NEUERUNGEN

Software 2000 hat es tatsächlich geschafft, noch einige Neuerungen in das Programm einzubauen, die dem Spielspaß förderlich sind. Hier die wichtigsten:

- Während der Halbzeitpause haben Sie begrenzte Zeit, um Ihre Recken in der Teamkabine durch Drohungen oder Versprechungen moralisch aufzubauen. Super Idee!
- Bei Transfers wurde das Wechselmenü sehr übersichtlich designt. Innerhalb einer begrenzten Zeitspanne müssen Sie mit mehreren Vereinen gleichzeitig verhandeln. Spannend!
- Vereinswechsel sind möglich.
- Die Torszenen werden in 3D präsentiert, erreichen aber nicht ganz die Qualität wie z. B. bei FIFA 96. Auch Spielkommentator Helmut Schulte haut häufiger daneben.
- Der Stadionausbau wird grafisch erledigt. Ein Blick auf das zukünftige Aussehen der Arena ist möglich.
- Zahlreiche Automatikfunktionen für die einzelnen Bereiche lassen sich aktivieren und arbeiten zumindest zufriedenstellend, selten aber optimal.
- Funktionstasten können frei und einfach belegt werden. Sehr gut!
- Die neuen UEFA-Transferbestimmungen wurden integriert.
- Das komplette Benutzermenü wurde neu designt und ist wesentlich funktioneller geworden.
- Im Aufstellungsmenü können die Spieler stufenlos verschoben werden.
- Ein mitgelieferter Editor erlaubt das leichte Update der Datensätze.
- Presse-Interviews beeinflussen Ihren Imagewert.



So, Jörg Heinrich ist verkauft, die Vereinskasse stimmt wieder.

abgedeckt haben. Leider ist aber auch das Einstellungsmenü nicht frei von Bugs. Bei Auswechslungen schnellen die Spieler nämlich bei der Aktivierung der Raumdeckung wieder auf diejenige Position zurück, wo Sie irgendwann einmal eingesetzt wurden. Das erfordert eine ermüdende Herumklickerei, bis alle Akteure endlich wieder dort stehen, wo Sie sie eigentlich plazieren wollen.

Geld regiert die Welt

Auch bei der 96er-Version des Bundesliga Managers können Sie auf mannigfaltige Weise zu Kohle kommen. Am einfachsten geht das nach wie vor über lukrative Werbeverträge, die Sie für alle Banden, die Trikots und für Fernsehübertragungen abschließen können. Erstmals sind bei Platzmangel jetzt auch Folgeverträge möglich, so daß Sie nicht vor jedem Spieltag nachschauen müssen, ob denn auch alle zu vermarktenden Flächen belegt sind. Eine zweite Einnahmequelle würde sich durch den Bau von Stadion-Peripherie wie Fanshop, Parkplatz oder Restaurant erschließen, was aber leider in unserer Testversion nicht funktionierte und damit das Erreichen einer positiven Bilanz sehr erschwert. Neben den üblichen Transfererlösen (Siehe Extrakasten Bug-Report!) stehen Ihnen schließlich noch eher exotische Investitionen in Aktien oder Immobilien offen, oder Sie versuchen, Ihr Geld durch Toto-Wetten zu vermehren.

Fazit

Es kommen einem die Tränen, wenn man bedenkt, wie schön das Manager-Leben mit einer tadellos funktionierenden Version wäre. Die gelungene Präsentation wird bei einer Vollinstallation durch stimmungsvolle CD-Audio-Gitarren-Sounds unterstützt, Benutzerführung und Optionsvielfalt würden für zahllose vergnügte Stunden sorgen. Bei der vorliegenden Version kann man jedoch von einem voreiligen Erwerb des Programms nur abraten, da die enthaltenen Bugs den Spielspaß nachträglich beeinflussen. Kaufen Sie sich statt dessen lieber den älteren Bundesliga Manager Hattrick oder warten Sie auf Hattrick Wins! von Ikarion. Mit ein paar Updates könnte jedoch auch diese häßliche Raupe zu einem glanzvollen Schmetterling mutieren. Hoffen wir darauf!

Christian Bigge



Die Torszenen! Manchmal eine echte Lachpille, manchmal wirklich gelungen und spannend.



Gute Idee! In der Halbzeitpause müssen Sie Ihre Kicker motivieren.

Na super! Fast alle Stars von Dortmund sind erst 21 Jahre alt!

KOMMENTAR



» Die Bundesliga Manager von Software 2000 habe ich immer gemocht. Das wäre auch diesmal nicht anders gewesen. Dank der überarbeiteten Benutzerführung, den teilweise brillant umgesetzten Ideen und der tollen Präsentation hätte BM 97 alle Vorgänger locker in die Tasche stecken können. Durch die vielen Bugs wird die erste Version aber leider zur Gemütsprüfung, selbst für hartgesottene Fans. Die Identifikation mit dem eigenen Verein wird einem durch die kleinen Fehlerchen wirklich nicht leicht gemacht. Da diese den Spielspaß merklich eindämmen, kamen wir an einer deutlichen Abwertung nicht vorbei. Würden alle angebotenen Optionen problemlos funktionieren, hätte sich der Bundesliga Manager 97 eine hohe 80er-Wertung und das PC Action Gold sicherlich verdient. Vorerst bleibt jedoch nur die Hoffnung auf schnelle Fehlerbeseitigung durch Updates. «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC, Netzwerk-Update geplant		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Sprache:	deutsch	CD/HD:	604 MB/65-280 MB
Hersteller:	Software 2000	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 86%	Sound: 78%	Genre:	WiSim

65%

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» Ohne Bugs wäre BM 97 ein Super-Hit! Updates erwünscht ! «

9-THE LAST RESSORT

Peter Gabriel oder The Residents nutzen multimediale Software zum Ausdruck künstlerischen Schaffens. Auch die Film-Industrie wird kreativer und setzt weniger auf Zweitverwertung als auf originale Spielentwicklungen. So auch Robert de Niros Produktionsfirma Tribeca. Ihr Debüt entführt Sie als Erbe eines Musentempels für Künstler in eine Welt voller seltsamer Maschinen. Dem einst strahlenden Rehabilitationszentrum droht durch Einfluß dunkler Mächte der Verfall, und man ist bestrebt, dem Treiben ein Ende zu bereiten. Der Eintritt in Räume wird durch komplexe Kombinationspuzzles verhindert, zu deren Lösung auch Gegenstände gefunden werden müssen. Ein Inventar gibt es nicht. Man gleitet Bild für Bild durch Szenerien, die ab und zu mit Videos animiert werden. Richtungspfeile geben den Weg vor, Schalter und Hebel können per Mausklick aktiviert werden. Damit enden die Aktionsmöglichkeiten, Konversation findet nicht statt. Hier hat das mit einem Multimedia-Tool erstellte Spiel seine Schwächen. Zwar zeigen sich Optik und Akustik von bester Seite, auch die Rätsel sind anspruchsvoll, jedoch kann von Spielfluß keine Rede sein. Kein Vergleich zu Lighthouse oder Bad Mojo. **Christian Müller**



In der Eingangshalle trifft man auf Salty, dem James Belushi seine Stimme lieh.

Mindestens:	486/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	650 MB/9 MB
Hersteller:	Tribeca/GTI/Virgin	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 85%	Sound: 81%	Genre:	Adventure

50%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» Tolle Optik, aber schleppendes Gameplay «

DECATHLON

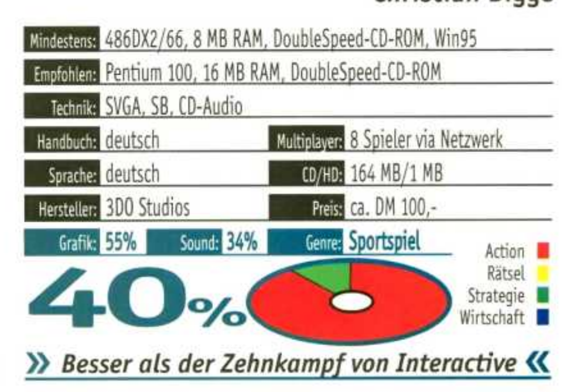
Olympia, die Dritte! Nach Interactive Magics Zehnkampf und Olympic Games von U.S. Gold versucht sich 3DO (Meridian59!) an der Leichtathletik, ebenfalls mit mäßigem Erfolg!



Hübsche Rendergrafiken, wenig Gameplay. Kaum das richtige Sportspiel-Rezept!

Die Konsolenprofis können sich aber zumindest rühmen, von allen drei Programmen die beste Rendergrafik und die am hübschesten animierten Polygonathleten präsentieren zu können. Die zehn Disziplinen lassen sich dann auch recht easy absolvieren. Die Digi-Athleten reagieren behende auf Ihre Kommandos, allzuviel Abwechslung dürfen Sie aber nicht erwarten. Bei der Steuerung wurde tatsächlich auf die alte Tastatur-Zerstörungsvariante mit zwei Beschleunigungstasten und einer Aktionstaste zurückgegriffen. Wahlweise dürfen Sie aber auch ein Joypad malträtieren. Erstaunlicherweise stellen Sie damit alle bestehenden Weltrekorde im Nullkommanichts ein. Schon mal 2,60 m im Hochsprung erreicht oder über 9 Meter weitgesprungen? Trotz Windows 95 läuft Decathlon dankenswerterweise recht flüssig, reichlich Arbeitsspeicher vorausgesetzt. Die Frage ist nur, wer sich das olympische Herumgeeiere tatsächlich noch antun möchte, zumal mit NHL 97 und FIFA 97 soeben zwei echte Sportspiel-Perlen auf den Markt gelangten.

Christian Bigge



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	8 Spieler via Netzwerk
Sprache:	deutsch	CD/HD:	164 MB/1 MB
Hersteller:	3DO Studios	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 55%	Sound: 34%	Genre:	Sportspiel

40%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» Besser als der Zehnkampf von Interactive «

MICROSOFT SOCCER

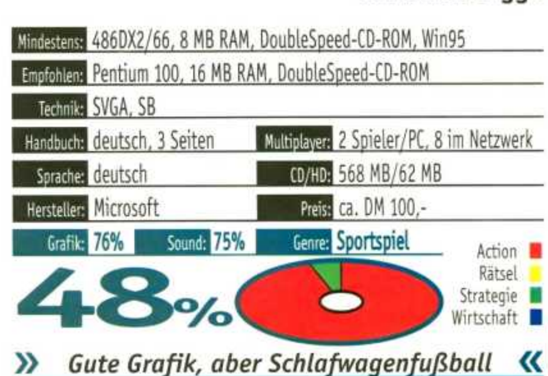
Anwender-Marktführer Microsoft stellt jetzt das erste Fußball-Action-Game speziell für Windows 95 vor.



Gelungene Animationen, aber langsam wie nach einer Überdosis Valium.

Beinahe pünktlich, rund drei Monate nach dem Start der neuen Bundesliga-Saison und kurz vor der Winterpause, konkurrieren erneut zahlreiche Fußballsimulationen im Sportspiel-Markt. Microsoft Soccer bietet dabei gewöhnliches. Zahlreiche Nationalmannschaften dürfen Sie in Freundschaftsspielen oder einem selbst konfigurierten Turnier zu Sieg und Meisterehren führen, alle Teams müssen dabei aber auf Originalnamen verzichten. Der erste Blick auf die Spielgrafik, wahlweise in den Auflösungen 640x480 oder 800x600 zu genießen, erfreut das Spielerherz. Jedenfalls zumindest so lange, bis sich die ersten Kicker in Bewegung setzen. Microsofts Ballartisten fehlt es nämlich an Esprit, sprich der Spielablauf ist unsagbar träge. Räumliche Tiefe vermag das Programm auch nicht zu vermitteln, so daß Sie hauptsächlich damit beschäftigt sind, den Ball irgendwie unter Kontrolle zu bringen. Da helfen dann auch aufgeräumte Menüs und eine akzeptable Steuerung nicht mehr. Kurzum: Chance vertan, EAs FIFA 97 dürfte das recht sein!

Christian Bigge



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch, 3 Seiten	Multiplayer:	2 Spieler/PC, 8 im Netzwerk
Sprache:	deutsch	CD/HD:	568 MB/62 MB
Hersteller:	Microsoft	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 76%	Sound: 75%	Genre:	Sportspiel

48%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» Gute Grafik, aber Schlafwagenfußball «

PC ACTION GOLD

Lev Eris ist ein armer Tropf. Aus einer Kühlkapsel gerettet, stellt der toughe Weltraum-Vagabund fest, daß seine Erinnerung an die Vergangenheit völlig ausgelöscht ist. Er weiß nicht mehr, wer er ist, woher er kam und welche Aufgaben ihm vorbestimmt waren. Wie gut, daß es da draußen Tausende von PC-Spielern gibt, die ihm auf der Suche nach der eigenen Identität helfen wollen.



Privateer - The Darkening

GENRE-MIX

Mit The Darkening setzt Origin die Tradition des drei Jahre alten Privateer fort. In der Rolle des Ser Lev Eris (Clive Owen) werden Sie in das Tri-Sternensystem von Irrulan, Issac und Hom geworfen, das ehemals friedlich war, doch mittlerweile ein Hort der Gewalt, Bestechung, Korruption und Piraterie geworden ist. Mehrere Machtblöcke streiten sich um die Vorherrschaft im Universum und sind sich lediglich in dem Punkt einig, daß zu diesem Zweck jedes Mittel recht ist. Schon bald findet Eris heraus, daß er zehn Jahre lang in seiner Rettungskapsel eingeschlossen war und offensichtlich jetzt von mehreren Gruppierungen verfolgt wird. Um nicht das wehrlose Opfer eines heimtückischen Attentats zu werden, startet er - respektive starten Sie - Nachforschungen auf eigene Faust. Dank eines geringen Startkapitals kann beim Schiffhändler ein windiger Raumgleiter erworben werden, mit dem Sie erste Recherchen auf den nahegelegenen Planeten und Raumbasen anstellen können. Ihren Lebensunterhalt verdienen Sie sich durch Warentransporte von insgesamt 35 verschiedenen Gütern, die an jedem Ort zu etwas anderen Preisen gehandelt werden. Insgesamt warten rund 40 Planeten und Basen auf Ihren Besuch, die Sie über Ihren Navigationscomputer anfliegen können.

KLEINER KRÄMERLADEN

Schon vor einiger Zeit haben einige findige Programmierer und Command & Conquer-Fans herausgefunden, daß sich im Hauptprogramm neben den Grafiken der ganzen bekan



Die Freij Mk II ist das stärkste und beste Schiff, das Sie erwerben können, und es wird erst im späteren Spielverlauf angeboten.



Mit Hilfe der Kraven MkIV-Laser beeindrucken Sie auch den stärksten Feind. Hierbei handelt es sich um eine Spezialentwicklung des Militärs.



Eine gute Kühleinheit verhindert das Heißlaufen Ihrer Geschütze und sollte zur Standardausrüstung jedes Raumpiloten gehören.

Der Missionsaufbau

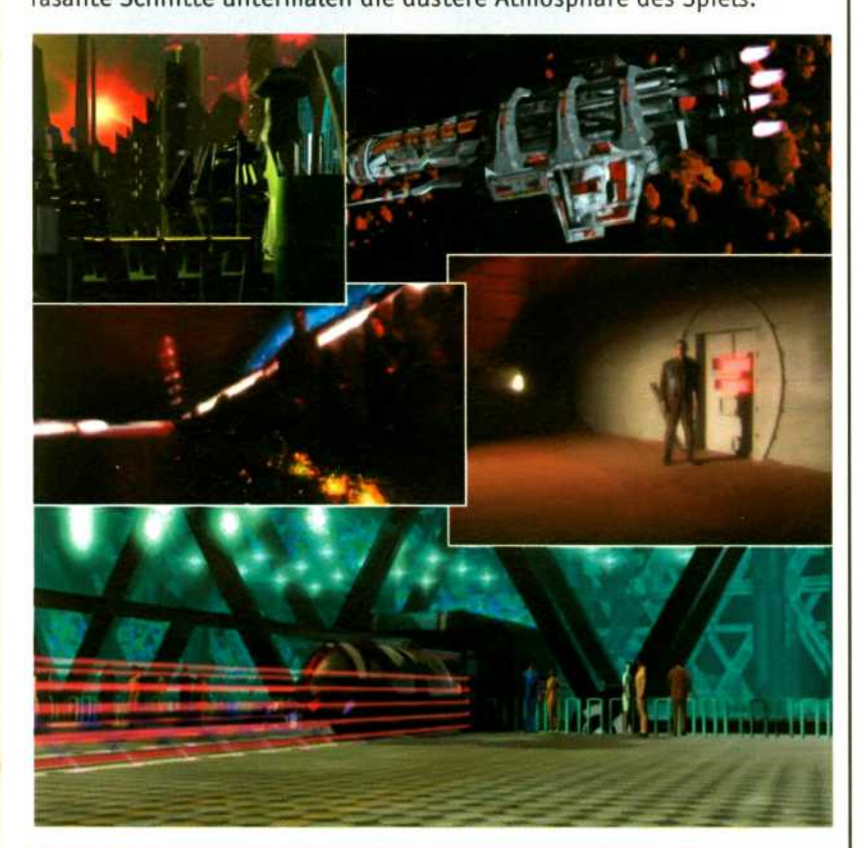
Durch den Handel werden Sie schon bald zu etwas Kleingeld kommen, das Sie nutzbringend in die Ausstattung Ihres Raumschiffes reinvestieren können. Wie aus Wing Commander bekannt, stehen zahlreiche Waffensysteme, Raketen, Schildgeneratoren, Afterburner usw. in den interplanetarischen Händlerregalen für Sie bereit. Diese nützlichen Utensilien werden Sie auch dringend benötigen, denn das Privateer 2-Universum strotzt nur so vor böswilligen Piraten und Attentätern, die Ihnen ans Leder wollen. Insgesamt haben Sie die Wahl zwischen 18 verschiedenen Schiffstypen, das nötige Bare natürlich vorausgesetzt. Bestenfalls verdienen Sie an einem Handelstransport etwa 6.000 Kredits, für ein vollausgerüstetes Danrik-Kampfschiff im Wert von etwa 500.000 Kredits müssen Sie also schon ein paar Flugstunden einplanen. Dummerweise kann Ihr eigenes Schiff keinerlei Waren transportieren, für einen florierenden Handel müssen Sie sich vielmehr ein Frachtschiff mieten, das es natürlich zu beschützen gilt. Schnelleres Geld versprechen Auf-



Mit dem neuesten Zielsuchsystem des Militärs färbt sich Ihr Fadenkreuz rot, wenn Sie einen Volltreffer landen können.

DIE VIDEOSEQUENZEN

Die kleine Bildersammlung läßt die Qualität der Videosequenzen nur erahnen. Erin Roberts und sein Team arbeiteten mit mehreren Kameras gleichzeitig. Die aufwendigen Rendergrafiken der Gebäude wurden vorab erstellt, die Schauspieler dann hineinkopiert. Effekte wie Fischaugenlinsen, wilde Schwenks und rasante Schnitte untermalen die düstere Atmosphäre des Spiels.



träge, die Sie sich über Ihren Missionscomputer besorgen können. Kampfbesessene werden Exekutionsmissionen bevorzugen, friedfertigere Naturelle versuchen sich vieleicht an Frachtbergungen oder Schiffseskorten. Während Sie sich langsam hochdienen, wird das Gegneraufkommen im Weltall dankenswerterweise der Stärke Ihres Schiffes angepaßt.

Die Story

Zwischen den Missionen stoßen Sie immer wieder auf kleinere Versatzstücke Ihrer Vergangenheit. Bei der Recherche nach dem Ursprung der Rettungskapsel führen Sie auf den Planeten Gespräche mit verschiedensten Personen, die Ihnen mehr oder weniger behilflich sein können. Immer weiter tauchen Sie in die Intrigen des Universums ein, immer mehr entpuppt sich Lev Eris als Schlüsselperson im Pokerspiel der



Die Raumhäfen auf den Planeten erhielten alle ihr eigenes Design.



VERGLEICH

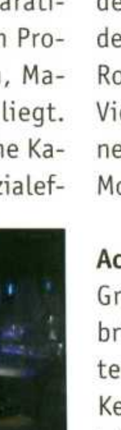
Punktsieg für Origin. Mit Privateer 2 liefert auch die englische Unterabteilung von Erin Roberts Qualität ab. Die brillanten Videosequenzen, die fixe Action-Engine und die hervorragenden Schauspieler weisen gar das leicht abgewertete Wing Commander IV von Erin Roberts´ Bruder in die Schranken. Für den Commander sprechen aber die etwas abwechslungsreicheren Missionen und intelligentere Gegner. Schleichfahrt präsentiert die spektakulärste 3D-Engine, muß aber einen kleinen Malus bei der Storypräsentation verkraften.

The Darkening	88%
Wing Commander IV (abgewertet)	87%
Schleichfahrt	81%
The Raven Project	79%
Absolute Zero	72%



Im Kampf werden Sie mitunter von Sonnenreflexionen geblendet. Bei Bedarf schalten sich die wichtigsten Funktionen des Head Up Displays, wie Schadensanzeige, Schaden des Gegners, Funksignale oder anfliegende Raketen, automatisch ein. Somit herrscht immer optimaler Durchblick.

Machtgelüste eines geheimnisvollen Syndikats. Die Gespräche laufen bei Privateer grundsätzlich in Form von Videosequenzen ab, wobei Ihre Reaktion den Gang der Story beeinflussen kann. Die rund 60 Videos in Privateer errreichen dabei eine bisher noch nie dagewesene Qualität, was nicht zuletzt an der Verpflichtung hochkarätiger Schauspieler wie Jürgen Prochnow, Christopher Walken, Mathilda May oder John Hurt liegt. Durch die abwechslungsreiche Kameraführung und viele Spezialeffekte wird beinahe Hollywood-Niveau erreicht - kein Vergleich zu den doch etwas sterilen Szenen aus Wing Commander IV. Die Filmeinblendungen entwerfen nach und nach ein mehr als düsteres Bild des Planetensystems, die vielzitierte Blade Runner-Atmosphäre wird Realität und fängt den Spieler immer mehr ein. Leider bedient sich das Team von Erin Roberts eines etwas betagten Videoplayers, so daß Sie mit einem verschwommenen Halbzeilen-Modus vorliebnehmen müssen.



Im Sinners Inn auf Hermes machen Sie Bekanntschaft mit Joe, dem Barkeeper, alias John Hurt.

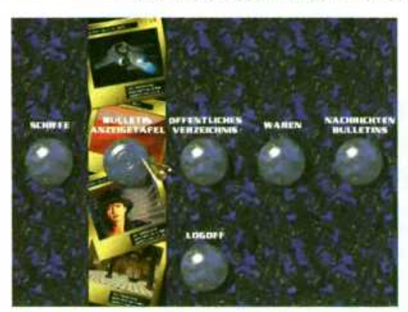
Action satt oder platt?

Grafische Höchstleistungen vollbringt auch die neu programmierte 3D-Engine von Privateer 2. Keinerlei Cockpit-Verkleidung verleidet den ungetrübten Blick auf das farbenfrohe Geschehen im All, wo teilweise bis zu 30 Objekte gleichzeitig dargestellt werden. Dies geschieht so flüssig, daß selbst auf kleineren Pentium-Systemen noch recht ruckelfrei gespielt werden kann; für Origin-Verhältnisse ist dies außergewöhnlich. Durch nur wenige wichtige Tastaturkommandos können die wesentlichen Manöver gesteuert werden, den Rest erledigt am besten ein analoger Joystick. Profis dürfte die Kontrolle des eigenen Schiffs vielleicht sogar zu einfach von der Hand gehen, zumal die Intelligenz der Computergegner manchmal zu wünschen übrig läßt. In der Regel lassen sich die Feindschiffe nach einem simplen Strickmuster erledigen, da Ihre Kontrahenten zumeist frontal auf Sie zufliegen und dann im 180 Grad-Winkel abdrehen. Da heißt es einfach den Schüssen auszuweichen, um sich dann im richtigen Moment an das Heck des Gegners zu heften. Schwieriger wird der Raumkampf nur, wenn Sie von mehr als vier Piraten gleichzeitig beharkt werden, was ca. alle fünf Missionen der Fall ist. Dennoch ist Erin Roberts mit The Darkening ein rundum gelungenes Spektakel geglückt, das den Vergleich mit dem großen Wing Commander seines Bruders sogar knapp gewinnt.

Christian Bigge

DER MISSIONSCOMPUTER

Über den Hauptcomputer auf jedem Planeten besorgen Sie sich Aufträge und Waren, rüsten Ihr Schiff aus oder lesen die neuesten Nachrichten.



Über das Auswahlmenü gelangen Sie zu allen wichtigen Informationen, die auf dem Planeten verfügbar sind.



Im Waren-Bildschirm wählen Sie aus 35 verschiedenen Gütern Ihre Fracht aus und beladen damit Ihren Raumtransporter.



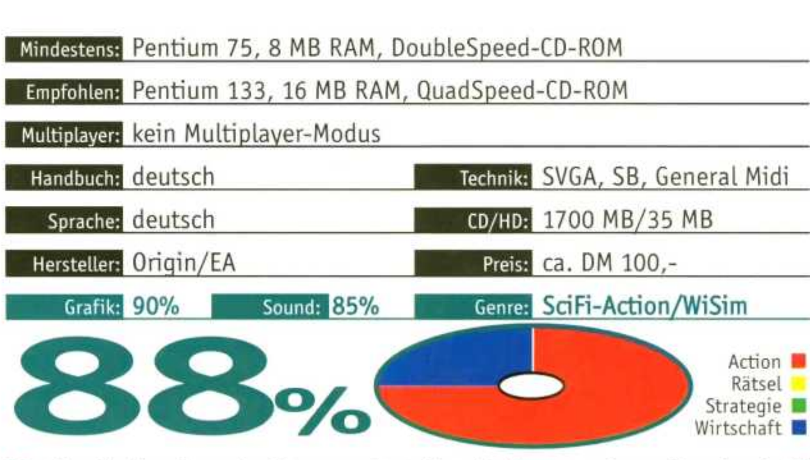
Im Auftragsmenü besorgen Sie sich eine Mission, heuern einen Flügelmann an oder mieten einen Frachter.



Sollten Sie im Raumkampf einmal etwas abbekommen haben, erledigt eine Schiffswerft notwendige Reparaturen.

KOMMENTAR

» Die Frage lautet: Privateer 2 oder Schleichfahrt? Die Antwort: Beide Programme sind ihr Geld wert! Bei Schleichfahrt überzeugt das etwas bessere „Flugmodell". The Darkening bietet die besten Videosequenzen, die ich je in einem Spiel gesehen habe. Faszinierende Kameraschwenks und Perspektiven, erlesene Schauspieler und eine dichte Story kreieren eine einzigartige Atmosphäre, die Suche nach der nächsten Sequenz gerät dadurch beinahe zur Sucht. Das Konzept, ein wenig WiSim mit viel Action zu verknüpfen, hat mir schon beim ersten Teil gefallen. Privateer 2 führt diese Tradition mit einer zeitgemäßen Technik eindrucksvoll fort. Sehr empfehlenswert! «



Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, General Midi
Sprache:	deutsch	CD/HD:	1700 MB/35 MB
Hersteller:	Origin/EA	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 90%	Sound: 85%	Genre:	SciFi-Action/WiSim

88%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Beeindruckende Story mit toller Präsentation. Kaufen!* «

① ☎ 0831/57 51 57
Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h
② Telefax 0831 / 57 51 555
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online/Btx: ★Gameit#
⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 200,- frei
Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.10.96 - ** = noch nicht verfügbar am 11.10.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.



Spiel des Monats November:
Command & Conquer: Alarmstufe Rot Special
Nur bei uns: Special Edition (incl. Game It! Lösungsheft)
89,95*

Knallhart kalkuliert - Unsere
TOP 10

3 Skulls of the Toltecs	69,95
Bleifuss 2*	59,95
Crusader: No Regret	64,95
Diablo*	74,95
Links LS	84,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Mission Force Cyberstorm	74,95
Privateer 2: The Darkening*	79,95
Shattered Steel	69,95
Syndicate Wars	69,95
Z	69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	17.95	
7th Guest	19.95	
11th Hour	29.95	N
A-Train	19.95	
Albion	29.95	
Alone in the Dark 1	19.95	
Ambush	9.95	
Amerika	24.95	
Amored Fist	29.95	
Apache Longbow light	19.95	
B 17	19.95	
Battle Bugs	24.95	
Battle Isle 1+Data1&2	19.95	
Battle Isle 2+Data	29.95	
Betrayal at Krondor	19.95	
Bioforge	29.95	
Bitmap Brothers Compilaton	24.95	
Bundesliga Manager Pro	19.95	
Caesar 1	19.95	
Campaign 2	19.95	
Championship Manager 93	19.95	
Chaos Engine	24.95	
Carrier Strike Force	24.95	
Christoph Kolumbus	19.95	
Creature Shock	19.95	
D	29.95	
Daedalous Encounter	22.95	
Darkseed	19.95	
Der Clou Plus	29.95	
Der Druidenzirkel	29.95	P
Der Meister	19.95	N
Der Patrizier	29.95	
Der Planer & Extra Data	19.95	
Der Reeder	19.95	
Destruction Derby	19.95	N
Discworld	19.95	N
Dogz - der Pausenhund	24.95	
Dream Web	19.95	
Dune 2	29.95	
Dungeon Master 2	29.95	
Earthsiege 1	19.95	
Eishockey Manager	19.95	
Elite Plus	24.95	
Fade to Black	29.95	
Falcon AT	19.95	
FIFA Soccer Classic	29.95	
Flashback e	22.95	
Formula 1 GP	29.95	
Frankenstein	29.95	
FX Fighter	19.95	
Goblins 1+2	19.95	
Gobblins 3	19.95	
Hand of Fate	29.95	
Hanse	29.95	
Hardball 4	29.95	
Harpoon Classic	17.95	
Harrier Jump Jet	19.95	
Helicopter Mania	14.95	
Höhlenwelt Saga	19.95	
Inca 2	19.95	N
Indiana Jones 4	29.95	
Indy Car 2	29.95	N
Indy Desktop Adventures	22.95	
Jagged Alliance dt.	29.95	
Judge Dredd	14.95	
Jurassic Park	19.95	
King's Quest 6	19.95	
King's Quest 7	19.95	N
Kyrandia 3	19.95	
Lands of Lore	29.95	
Last Dynasty	19.95	P
Leisure Suit Larry 1 e.	22.95	
Links Golf e.	22.95	
Little Big Adventure	29.95	
Lode Runner	19.95	P
Lost Eden	19.95	
Magic Carpet Plus	29.95	
Maniac Mansion 2	29.95	
Master of Magic	29.95	
Megafortress	19.95	
MIG 29	19.95	
Monkey Island 1	24.95	
Monkey Island 2	24.95	
Nascar Racing + Track Pack	19.95	N
NBA Jam Tournament	29.95	
NHL Classic	9.95	
NHL 95 Classics	29.95	
Noctropolis	9.95	
North & South	12.95	
Outpost 1.5	19.95	P
Oscar	14.95	
Pirates e.	22.95	
Pitfall Win95	29.95	
Pizza Connection	19.95	
Police Quest e.	22.95	
Populous2/Powermonger	29.95	
Prince of Persia 1+2	24.95	
Privateer	29.95	
Railroad Tycoon	19.95	
Rally Championship	14.95	
Rebel Assault	29.95	
Red Baron e.	22.95	
Revolution X	14.95	
Return to Zork	29.95	
Rise 2	29.95	
Sam & Max	29.95	
Shanghai Great Moments	24.95	
Sherman M4	12.95	
Shivers	19.95	P
Siege	9.95	
Silent Service 2	19.95	
Sim Ant	19.95	
Sim City enhanced	19.95	
Sim Earth	19.95	
Sim Farm	19.95	
Sim Life Classics	29.95	
Simon the Sorcerer 1	19.95	
Simon the Sorcerer 2	29.95	
Soccer Superstars	14.95	
Space Quest 1	22.95	
Space Quest 4	19.95	
Space Quest 6	19.95	P
Star Crusader	9.95	N
Steel Panthers	29.95	
Stonekeep	29.95	P
Strike Commander	29.95	
Stunt Driver	19.95	
Super Space Invaders	19.95	
Syndicate plus	29.95	
System Shock	29.95	
Teamchef	19.95	
Tennis Cup 2	19.95	
TFX	29.95	
The Quest*	19.95	
Theme Park	29.95	
Tilt	19.95	
Top Gun	19.95	
Tornado	19.95	
Track Attack	19.95	
Transarctica	19.95	
Transport Tycoon+World Ed.	24.95	P
Ultima 1+2 Underworld	19.95	
Under a killing moon	24.95	
US Navy Fighters	29.95	
Virtual Karts	29.95	
Virtual Tennis	14.95	
Vollgas	29.95	
Walls of Rome	19.95	
Whales Voyage	14.95	
Wing Commander 2	29.95	
Wing Commander 3	29.95	
Winter Supersports	14.95	
Wizardry 7	17.95	
Woodruff	19.95	N
WWF Wrestlemania	29.95	
X-Wing + Mission	29.95	

CD ROM

3D Ultra Pinball	64.95	P
3D Ultra Pinball 2	69.95	N
3 Skulls of the Toltecs	69.95	P
4-4-2 Fußball	59.95	
5th Musketeer	59.95	
Abuse	59.95	
Ace Ventura*	52.95	N
AD&D Blood & Magic*	74.95	N
Adventures of t. Smart Patrol*	74.95	
After Life	69.95	
AH 64 Longbow	74.95	
AH 64 Data*	44.95	N
Airline Simulator	59.95	N
Air Warrior 2*	79.95	
Alien Incident*	49.95	
Alien Triology*	79.95	
Amok Win95*	74.95	N

Preisaktion!

Baphomets Fluch	**69,95**
Comm. & Conq.	**69,95**
Cyberia 2	**59,95**
Virtua Fighter	**59,95**
Wing Comm. 3	**29,95**

American Dream*	34.95	N
Ancient Empires	74.95	
Angel Devoid*	59.95	
Anvil of Dawn	67.95	
Apache Longbow	64.95	
Area 51 Win95*	74.95	N
Armoured Fist 2*	79.95	N
Assasin 2015*	74.95	N
Assault Rigs	64.95	
ATF US	74.95	
ATF Data: Nato Fighters	34.95	
Atripolis 2097*	69.95	
Azraels Tear	69.95	
Aztec: Empire of Blood*	a.A.	
Bad Mojo	74.95	
Baku Baku	49.95	
Baldies*	64.95	
Batman Forever Coin up	59.95	N
Battle Cruiser 3000 AD*	59.95	
Battle Isle 3	64.95	
Bedlam*	74.95	N
Betrayal in Antara*	79.95	P
Birthright*	79.95	N
Blam! Machinehead*	69.95	N
Bleifuss	49.95	
Bleifuss 2*	59.95	
Blue Ice*	74.95	
Boong	44.95	
Bubble Bobble	59.95	
Bug*	52.95	
Bundesliga Manager 97	69.95	
Buried in time	74.95	
Burning Steel 4	39.95	
Caesar 2	64.95	P
Capitalism	69.95	
Catz*	24.95	N
Carribbean Disaster	39.95	
Carriers at War Compilation	69.95	
Chessmaster 5000 Win95	69.45	N
Chewy	29.95	
Civil War General	79.95	
Civilisation 2000	69.95	
Clayfighter 2*	79.95	
Cluedo*	74.95	
Comanche 3.0*	79.95	N
Commanche + Data	39.95	
Command & Conquer	69.95	
Command&Conqu. Data	24.95	
Command: 100 neue Levels	24.95	
C & C 1 + Data	89.95	
Command & Conquer 2*	89.95	
Command Aces of t.Deep	49.95	
Conqueror 1086 AD	69.95	
Conquest of t. New World	79.95	
Creatures*	64.95	N
Cronicles of the Sword	74.95	
Crow: City of Angles*	79.95	
Crusader 2: No regret	64.95	
Cyber Judas	74.95	
Cyberia 2	59.95	
Cyberspeed Win95	74.95	
Daggerfall*	69.95	
Das Amt	39.95	
Das schwarze Auge 1	24.95	
Das schwarze Auge 2	24.95	
Das schwarze Auge 3*	39.95	
Deadline	34.95	
Deadlock	74.95	
Deadly Skies*	74.95	
Death Gate*	69.95	
Deathkeep AD&D	64.95	
Deathtrap Dungeon*	a.A.	
Der Planer + Data	19.95	
Der Planer 2	69.95	
Der Produzent	69.95	
Descent 2	69.95	
Descent 2 Mission Builder*	37.95	
Destruction Derby 2*	74.95	
Die Fugger 2	74.95	
Die gr. Schlacht: Ardennen	64.95	
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64.95	
Die gr. Schlacht: Waterloo*	64.95	
Die Hard Triology*	69.95	
Die Pandora Akte*	74.95	
Die Siedler	29.95	
Die Siedler 2	64.95	
Discworld 2*	79.95	
Down in the Dumps*	69.95	
Dragonheart*	64.95	
Dschungelbuch 3,5	44.95	
Dungeon Keeper*	69.95	
Earthsiege 2	79.95	
Earthworm Jim 2+1	64.95	
Earthworm Jim Win95	62.95	
Ecco the Dolphin	54.95	

F1 GP 2
dt. 84,95 e. 69,95

Effenbergers Fußballman.*	69.95	
Elisabeth 1	64.95	
Endorfun	54.95	
Euro Stars '96	64.95	
Evocation	69.95	
F 1 Manager 96	69.95	
F1 Racing*	79.95	
F 22 Lightning II*	79.95	
Fantasy General	64.95	
Fast Attack	59.95	
FIFA Soccer 96	49.95	
FIFA Soccer 97*	69.95	
Firefight	54.95	
Flottenmanöver Win95*	74.95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps*	79.95	
Formel 1*	74.95	
Fragile Allegiance	69.95	N
FX Fighter Tubo*	64.95	N
G-Nome*	74.95	
Gabriel Night 1	19.95	
Gabriel Night 2 dt.	64.95	
Games Cheats	27.95	
Gene Machine	69.95	
Gene Wars	74.95	
Golden Gate Killer	69.95	
Golf siehe Sonderfeld		
Gone Fishing	64.95	
Grand Prix Manager	49.95	
Grid Run*	59.95	
Guts 'n' Garters*	79.95	N
Hardline	59.95	
Harpoon 2 Deluxe MM	69.95	
Hattrick (Ikarion)	72.95	
Heart of Darkness*	a.A.	
Heroes o Might&Magic	49.95	
Hexagon Kartell*	64.95	
Hexen	49.95	
Hexen Mission Disk	29.95	
Hind	74.95	
Holiday Island*	79.95	N
Hugo 2	39.95	
Hugo 3	59.95	
Hugo 4*	59.95	
Hunter hunted*	79.95	N
Hyperblade*	79.95	N
I have no mouth but I must*	69.95	
Imperium Galactica*	74.95	N
Imperum Romanum	74.95	
Interstate '76*	79.95	N
Iron & Blood*	69.95	
Iron Man / XO*	59.95	N
Jagged Alliance 2*	a.A.	
Jewels of the Oracle	79.95	
King's Quest 7	34.95	
King's Quest Collection 1-6	69.95	
Kingdom of Magic	69.95	
Klik & Play	39.95	
Krazy Ivan Win95*	74.95	
Lands of Lore 2*	84.95	
Leisure Suit Larry 1-6	69.95	
Leisure Suit Larry 7*	79.95	N
Lighthouse	79.95	
Lion - Löwensimulation*	54.95	
Lode Runner online*	79.95	

Lösungshefte ab DM 14,95

Lord of the Realm 2*	79.95	N
Lucas Arts Class. Adventure	39.95	
M1 A2 Abrams*	84.95	
Mad TV 2*	69.95	
MAG	69.95	
Magic the Gathering*	79.95	
Martini Racing	24.95	
Marty 2*	59.95	
Master of Orion	29.95	
Master of Orion 2*	a.A.	
MAX*	79.95	
MDK*	79.95	
Mechwarrior 2 dt.	69.95	
Mech 2 Data Disc	39.95	
Mechwarrior 2 + Data	79.95	
Mechwarrior: Mercenaries*	79.95	
Mega Race 2	54.95	
Metal Lords*	77.95	
Micro Machines 2	44.95	
Millenia*	59.95	

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	**89,95**
DSA 1+2+3	**79,95**
Z+Director's Cut	**79,95**
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad	**57,95**

Mission Critical	69.95	
Mission Force Cyberstorm	74.95	
[redacted]		
Monopoly	54.95	
Monty Python's Ritter d. Kok.	64.95	
Moto X*	69.95	
Mummy	79.95	
Myst dt.	64.95	



Nascar Racing 2*	**74,95**	
NBA Jam Extreme*	72.95	
NBA Live 96	74.95	
NBA Live 97*	69.95	
Need for Speed Spec. Ed.	74.95	
Nihilist*	64.95	N
Normality	74.95	
NFL Quaterback 97*	64.95	
NHL Hockey 96	74.95	
NHL Hockey 97*	69.95	
Night of the Monsters*	79.95	
Offensive*	79.95	
Offensiv Fußballmanager je	49.95	
Olympic Games	64.95	
Olympic Gold*	49.95	
Olympic Soccer	64.95	
Orionburger*	64.95	
Othello*	34.95	
Panic in the Parc*	74.95	
Panzer General 2	39.95	
PBA Bowling	49.95	
Petko*	64.95	
Perfect General 2	69.95	
Perfect General 2 Missions	44.95	
Phantasmagoria	77.95	
Phantasmagoria 2*	74.95	P
Pinball 97*	52.95	
Pinball Dreams Deluxe	69.95	
Pinball Illusions	56.95	
Pinball Wizard 2000	59.95	
Pirateninsel*	a.A.	
Pirates! Gold	34.95	
Pole Position	64.95	
Police Quest SWAT	69.95	
Power Play Hockey*	59.95	
Primal Rage	24.95	
Privateer 2: The Darkening*	79.95	
Pro Pinball:The Web	49.95	
Puppen, Perlen & Pistolen	69.95	
Putty Squad*	69.95	
Quest for Glory Collection	64.95	
Rally Racing 97*	74.95	N
Rama*	79.95	N
RAN Soccer	69.95	
RAN Trainer 2	69.95	
Raven Project*	57.95	
Rayman	34.95	
Rebel Assault 2 edA	67.95	
Rebel Assault 2 kD	79.95	
Renegade 2*	54.95	
Return Fire	64.95	
Riddle of Master Lu	69.95	
Ripper	74.95	
Risiko Win95*	74.95	
Rivers of Dawn	64.95	
Road Rash Win95	49.95	N
Robotron X*	74.95	N
Rückkehr nach Krondor*	a.A.	
Safecracker*	69.95	
San Franc. PD Homicide*	a.A.	
Sand Worriors	69.95	N
Santa Fe Mysteries*	64.95	
Schleichfahrt*	69.95	
Scorched Planet*	64.95	
Sensible GO*	59.95	
Sensible World of Soccer	49.95	
Shadoan*	79.95	
Shannara	69.95	
Shattered Steel	69.95	
Shellshock	69.95	
Sherlock Holmes*	69.95	
Shock Wave Win95*	69.95	
Silent Hunter	64.95	
Silent Steel	49.95	
Silent Thunder	79.95	
Sim City 2000	79.95	
Sim Park*	74.95	
Sim Tower	69.95	
Sim Town	64.95	
Simon 1+2 Special	49.95	
Soccer Stars 96	64.95	
Sonic	49.95	
Space Hulk Win95	69.95	
Space Trader Win95*	59.95	
Spycraft	79.95	
Star Control 3*	a.A.	
Star Gate	44.95	
Star Gladiator*	84.95	N
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Collection	49.95	
S.T.O.R.M.	64.95	
SU 27	64.95	
Super Bubsy Win95	74.95	
Super Motocross*	64.95	
Super Street Fighter 2	54.95	
Syndicate Wars	69.95	
Synergist	69.95	
T-MEK*	69.95	
Terminator Sky Net	49.95	P
Terror Trax*	34.95	
Terra Nova	69.95	
TFX 2000 Eurofighter+Data*	79.95	
TFX EF 2000 Data*	29.95	
TFX Super EF 2000 Win95*	84.95	
The Muppets inside	64.95	
Tie Fighter SVGA	69.95	
Timelapse*	69.95	N
Tiny Troops*	64.95	
The Dig dt.	69.95	
The Mutation of J.B.*	64.95	
The Simpsons*	59.95	
Think-X*	37.95	
This means War!	69.95	
Thunderhawk 2	74.95	
Time Commando	69.95	
Time Gate:Knight's Chase	44.95	
Tomb Raider*	69.95	N
Toonstruck*	69.95	
Torin's Passage	77.95	
Total Control*	42.95	
Total Distortion*	69.95	
Toystory*	84.95	N
Trivial Pursuit	74.95	
Trophy Fishing	79.95	
Twisted Metal Win95*	59.95	
Ultimat Mix*	64.95	
Ultra Pinball 2*	a.A.	
Unnecessary Roughness	69.95	
Urban Runner	59.95	
Viking Conquest*	59.95	
Virtua Fighter	59.95	
Virtual Pool	49.95	
Virtual Oktoberfest	39.95	
War College (UMS3)*	a.A.	
Warcraft 1 3.5"	24.95	
Warcraft 2	69.95	
More War: 100 neue Levels	24.95	
Warcraft 2 Data	24.95	
Warcraft 2 Exclusive (+Data)*	79.95	
Warhammer	49.95	
Warhammer Dark Crusader	59.95	
Warhawk Win95*	59.95	
Werewolf vs. Comanche	69.95	
Williams Arcade Greatest*	49.95	
Wing Commander 4	74.95	
Wipeout 97*	74.95	
Woodruff	62.95	
World Cup Compilation	59.95	
Worms incl. Data	69.95	
Worms Data: Reinforcem.	29.95	
WWF in your House*	64.95	
X-Men*	69.95	
Yahtzee*	37.95	
Z	69.95	
Z Director's Cut	19.95	
Z + Z Director's Cut Bundle	79.95	
Zombieville*	74.95	
Zone Raiders*	64.95	
ZPG*	67.95	N
Zork: Nemesis	74.95	

Star Trek

Star Trek 25th anniversary	24.95
Star Trek 2	24.95
Star Trek JR enhanced	79.95
Deep Space 9	69.95
Klingon	69.95
Next Generation e.	64.95
Next Generation dt.	64.95
Warrior Set	64.95

Fan Artikel

NG Kommunikator z. anst.	29.95
Tasse mit Motiv *Enterprise 1, Ferengis, Generations, Star Fleet Academy, Engeneering*	29.95
PHASER je *Classic oder NG mit Licht & Sound*	19.95
TRICORDER je *Classic oder NG mit Licht & Sound*	19.95
Schlüsselanhäng. m. Sound *Classic oder NG mit 8 verschiedenen Sounds*	19.95

Golf

Bernhard Langer Golf	54.95
Greg Norman Golf	44.95
Sensible Golf	49.95
PGA Tour Golf 96	74.95
PGA Tour Scenery je	29.95
PGA Tour 486 Classic	29.95
Links LS	84.95
Links 386 + 2 Plätze	69.95
Platz Castle Pines	49.95
Platz Cog Hill	49.95
Platz Devil's Island	49.95
Platz Mauna Kea	49.95
Platz Pelican Hill*	49.95
Platz Pinehurst 2*	49.95
Platz Prairie Dune	49.95
Platz Riviera	49.95
Platz Troon North	49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 [Win95]*	69.95	
Flugsimulator 6.0 e.*	94.95	
Flugsimulator 5.1 e	79.95	
Flugsimulator 5.1 dt	89.95	
FS 5.1 e. + Paris + New York	99.95	
FS FX upgrade	79.95	N
FS Designer Win*	69.95	
FS Flight Adventures 1	59.95	
FS Flight Shop	79.95	
Final Approach	39.95	
Moving Map 2.0	69.95	
Navigator 6.0	44.95	
RENO 4 (500 Scen.)	24.95	
Schiratti Commander	59.95	
Scenery & Object Design.	79.95	
Aircraft Collections je (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	49.95	

Szenerien:

Europe 1	54.95
Europe 2	59.95
Mitte, nördl. Mittelgeb.	44.95
Nord-/Ostsee, HH	44.95
Rheinland, Ruhrgebiet	44.95
Frankfurt, Hessen	44.95
Berlin, Mitteldeutschl.	44.95
Süddeutschland	44.95
Südwestdeutschland	44.95
Multimedia München 2	49.95
4 x Österreich je	44.95
Kanariische Inseln	59.95
Karibische Inseln*	44.95
Madrid	44.95
Hong Kong	44.95
Japan+Karibik+Hawaii	69.95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. *Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers*	79,95	
Combat Classics 2 *F19 Stealth Fighter, Pacific Island, Silent Service 2*	29,95	
funsoft Strategie Edition *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*	49,95	N
funsoft Simulations Edition *Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*	49,95	N
Game Box 50 Spiele *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*	39,95	
Games Volume 3 *Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo*	24,95	
Games Volume 4 *Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms*	24,95	
Games Volume 5 *Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom*	24,95	
Gold Games - 15 CDs *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*	39,95	N
Lucas Arts Air Combat *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*	39,95	
Made in Germany *Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2*	39,95	
Megapack 3 *The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex, Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeyman Projekt Turbo*	69,95	
Megapack 5 *Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance*	74,95	
Megapack 6 *Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*	79,95	
Mile High Club *Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th*	76,95	
Power Pack 4 *Fifa Soccer 95, Wipeout, Magic Carpet 2*	79,95	N
Sim Box *Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer*	24,95	
Westwood Compilat. *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*	69,95	
White Lines *Indy Car+Track Pack, F1 GP, Superkarts*	59,95	

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten *Entdecke das Land der Pharaonen*	64,95	
Bei den Walen *alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, Tonaufnahmen*	64,95	
D Info 3.0 *neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95*	**29,95**	
Die Reise des Thomas Blauer Adler *Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht. 16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.*	59,95	
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs *u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*	39,95	N
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit *Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen*	79,95	
Lexikon des intern. Films *Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos*	119,95	
Ultra Pack 2 *Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1*	79,95	
Voodoo Lounge *Die Stones in Multimedia*	49,95	

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

8 MB	89,95	P
16 MB	219,95	P

günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks

Alfa Dread Joypad *8 Feuerknöpfe, davon 2 Turbo*	29.95	
Alfa Twin Box *Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks*	29.95	
CH Products		
Flightstick	59.95	
Flightstick Pro	99.95	
F 16 Flight Stick	74.95	
F 16 Combat Stick	129.95	
F 16 Fighter Stick	189.95	N
Virtual Pilot	119.95	
Virtual Pilot Pro	169.95	
Throttle	129.95	
Throttle Pro	169.95	
Pedals+Nascar Rac. light	99.95	
Pedals Pro	169.95	
Gravis		
Gamepad	29.95	
Gamepad Pro*	49.95	
Analog	34.95	
Analog Pro	44.95	
Blackhawk*	49.95	
Thunderbird	79.95	
Firebird 2	129.95	
Grip + 2 Game Pads*	149.95	
Logitech		
Thunderpad	29.95	
WingMan light	44.95	
WingMan extreme	79.95	
Warrior*	119.95	P
Microsoft		
Sidewinder Pro	84.95	
Sidewinder Pro+Fury	109.95	
Thrustmaster		
TM Formula T1 Lenkrad	159.95	
TM Formula T2 Lenkrad	219.95	

Soundkarten

Ultrasound ACE	169.95	
Ultras. Plug&Play	229.95	
SB 16 VE IDE Plug&	159.95	
SB 32 Plug&Play	219.95	
Yam. Wavetable Upgrade	199.95	P

Discworld 2 - Vermutlich vermißt...?

ZUM TOTLACH

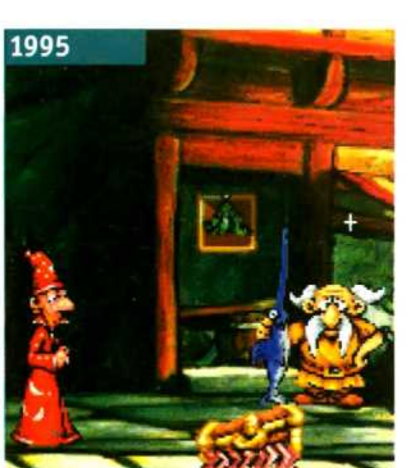
Mitte 1995 ging ein Raunen durch die Fangemeinde von Terry Pratchetts Scheibenwelt-Universum. Psygnosis veröffentlichte das erste Adventure um den Hilfs-Magier Rincewind und dessen abgedrehte Abenteuer auf dem Rücken einer Schildkröte - na ja, zwischen seiner Welt und dem Krötenpanzer stehen außerdem noch vier riesige Elefanten. Willkommen „auf" der Scheibenwelt!



Es gibt Menschen, die leugnen Gott sei Dank das moderne Weltbild. Zu ihnen gehört der englische Schriftsteller Terry Pratchett, der sonst wohl kaum in seiner Roman-Serie Discworld eine ganze Fantasy-Welt auf einer Scheibe plaziert hätte. Das alleine wäre nicht besonders erwähnenswert. Pratchetts Stärke liegt darin, phantasievolle Denkergüsse mit beißendem und manchmal verwirrendem Humor zu verbinden. In der Scheibenwelt ist jedenfalls nichts wirklich ernstzunehmen, und es gelten seltsame Regeln, die morgen schon wieder ganz anders lauten können.

Gevatter Tod in Urlaub?

Das bekommt auch Pratchetts Hauptcharakter, der Hilfs-Magier Rincewind, zu spüren. Schon im ersten Teil, als es darum ging, die Scheibenwelt vor einem Drachen zur retten, erfuhr der arme Kerl (und damit auch der Spieler), wie sehr man sich auf seinen eigenen Verstand verlassen muß, um bei all dem kauzigen Unsinn der Scheibenwelt-Bewohner nicht völlig durchzudrehen. Auch in Discworld 2 nimmt der zwerchfellstrapazierende Schwachsinn von Beginn an seinen Lauf. Da die Scheibenwelt-Magier den Gevatter Tod sehen können, kennen sie den Zeitpunkt ihres eigenen Ablebens. Und nach alter Sitte versammelt man sich wenige Stunden vor einem Zauberer-Exitus zu einem kleinen Mahl. So auch diesmal, als man den Auftritt des Sensenmannes zu Ehren des Magiers Windus feiert. Und pünktlich auf die Minute haucht Windus auch sein Lebenslichtlein aus. Doch kein Gerippe, keine Sense weit und breit. Gevatter Tod läßt sich nicht blicken. Wo steckt der Kerl denn nur wieder? Als in den nächsten Tagen immer mehr Verstorbene die Straßen der großen Stadt Ankh-Morpork unsicher machen, ist es Gewißheit. Der Tod ist abgehauen. Was für eine Aufregung! Immerhin hat er den öffentlichen Auftrag, die Dahinge-





Rincewind und seine Inventar-Truhe haben sich in Jahresfrist sehr gemausert. Das Grafik-Manko des ersten Teils wurde damit beseitigt.

PLAUDERSTÜNDCHEN

Wie gut, daß Psygnosis die Stärken des ersten Teils weitestgehend beibehalten hat. Dazu gehören die effektive Maussteuerung und die interessante Art der Gesprächsführung. Spricht man eine Person an, poppt ein kleines Fenster auf, das mehrere Möglichkeiten bietet, Kommunikation zu betreiben.



Individuelle Kommunikation: Je nach Icon kann Rincewind seinen Gesprächen unterschiedliche Färbung geben. Können Personen zu bestimmten Themen befragt werden, tauchen zusätzliche Icons auf.

HEN

schiedenen sofort zu entsorgen. Eine sofortige Krisensitzung der Magiergilde ist die Folge, und die alten Herrn verständigen sich wie immer einvernehmlich, Unangenehmes unserem Rincewind aufzutragen. In ihren Augen ist der hauptberufliche stellvertretende Bibliothekar der Unsichtbaren Universität bestens für unangenehme Aufgaben geeignet. Rincewind verfügt nämlich über den angeborenen Überlebensinstinkt eines Feiglings.

Die Guten ins Kröpfchen...
Quasi nach dem Aschenputtel-Motto hat man sich bei Psygnosis



In Discworld 2 hinterläßt Gevatter Tod andere Spuren. Er kümmert sich nicht mehr um den Abtransport Dahingeschiedener.

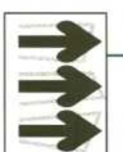


Aus der Vogelperspektive ähnelt die Scheibenwelt unserem Globus (bis auf die Schildkröte), aber von der Seite gesehen...

an die technische Umsetzung des zweiten Pratchett-Adventures gemacht. Die positiven und angenehmen Dinge des ersten Teils wurden beibehalten und weiter verfeinert. Das Grafik-Manko des 95er Discworld hingegen wurde ausgemerzt. Wer Discworld 1 aufgrund der knackigen Rätsel und des durchdachten Adventure-Interfaces mochte, findet auch diesmal genug Futter für die Denkmurmel und bekommt beim Mausbetrieb wieder keine Sehnscheidenentzündung. Auch in Sachen deutscher Lokalisierung hat man ganze Arbeit geleistet. Wieder hat der Übersetzer der Pratchett-Bücher den Federkiel geschwungen, so daß allen Fans hierzulande Begriffe und Formulierungen aus dem Effeff bekannt sind. Die Synchronisation der Sprachausgabe zeigt wieder, wie man es richtig macht. Rincewind jedenfalls näselt mit der allseits bekannten Stimme von Tom Hanks und Eric Idle. Aber auch die übrigen Beteiligten treffen den richtigen Ton und verleihen Discworld 2 damit richtig Atmosphäre.

Christian Müller

VERGLEICH



Discworld bietet technisch und inhaltlich alles, was ein erstklassiges Adventure braucht. Es sei denn, man kann mit dem geballten Auftritt des Pratchett-eigenen Humors nichts anfangen. In diesem Falle sind Adventures mit leichter zugänglichen Gags und Geschichten wie Orion Burger oder Baphomeths Fluch vorzuziehen.

Das Rätsel des Master Lu	90%
Baphomets Fluch	89%
Orion Burger	85%
Discworld 2	84%
Sherlock Holmes 2	79%

TERRY PRATCHETT



Der 1948 geborene Brite begann seine schriftstellerische Karriere schon in jungen Jahren. Mit 13 verkaufte er gar seine erste Geschichte. 1965 begann Pratchett eine Ausbildung zum Journalisten, bevor er endgültig in das Musenfach wechselte. 1987 erschien der erste Band der Scheibenwelt-Geschichte, deren Übersetzungen sich weltweit über 7 Millionen mal verkauften. Neben Douglas Adams und Tom Sharpe gilt er seitdem als einer der erfolgreichsten englischsprachigen Humoristen.



Rincewind betritt den wandernden Laden, was gar nicht so einfach ist, denn der taucht immer zufällig an anderen Stellen im Spiel auf.



Fans der Scheibenwelt von Terry Pratchet kommen unter folgenden Internet-Adressen voll auf ihre Kosten:
http://www.lspace.org
ftp://ftp.lspace.org/pub/pratchet
news:alt.fan.pratchet

KOMMENTAR



» Terry Pratchetts verdrehter Humor ist köstlich, wenn man ihn mag. Die schrägen Witze und Wortspielereien müssen nicht jedermanns Geschmack sein, zumal in Rincewinds zweitem Auftritt für meinen Geschmack manchmal mit der Lustigkeit übertrieben wird. Aber darüber hinaus hat Discworld 2 diesmal wirklich toll gezeichnete Charaktere und Locations zu bieten. Die deutsche Sprachausgabe hält die hohe Qualität des ersten Teils, und auch die Rätsel fordern wieder den ganzen Abenteurer. Lediglich die Flüssigkeit der Grafikdarstellung läßt manchmal zu wünschen übrig. Da merkt man deutlich, wie sehr auch dicke Pentium-PCs an den handgezeichneten Animationen zu schlucken haben. «



Ein typisches Pratchett-Zitat aus der realen Welt findet sich vor dem Odium: Marilyn Monroe aus dem Verflixten Siebten Jahr.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	830 MB/1 MB
Hersteller:	Psygnosis	Preis:	ca. DM 120,-

Grafik: 84% Sound: 86% Genre: Adventure

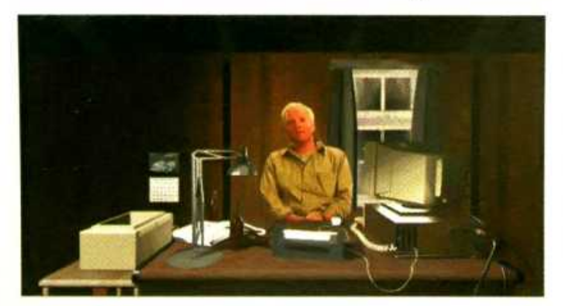
84%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

» Rätselstarker Adventure-Klamauk für Pratchet-Fans «

MUMMY

Es scheint weiterhin Mode zu sein, gerenderte Standbilder mit Videobildchen zu garnieren und in einem Multimedia-Autorensystem-Mixer zu einem Adventure zu verquirlen. Bei



Auch Malcolm McDowell wird als undurchsichtiger Minen-Boß Davenport mittels Blue Screen-Technik in die Standbilder eingeblendet.

Mummy hat man sich bei Interplay damit sogar richtig Mühe gegeben. Die interessante Geschichte von unheimlichen und tödlichen Vorgängen in einer Erzmine in der Nähe von ägyptischen Pharaonen-Relikten wurde mit PC-Schauspielstar Malcolm McDowell gekrönt (Wing Commanders Admiral Tolwyn). Die Rolle des Spielers besteht darin, die mysteriösen Vorgänge und einen Mord aufzuklären. Dazu klickt man sich durch die Standbilder von Wüstencamps, der Mine und eines Pharaonengrabs, klappert alle Locations ab, steckt alle möglichen Gegenstände ein und wendet sie bei Bedarf an. Ab und zu erzählen Beteiligte - videoanimiert - über besondere Vorgänge. Eine einseitige Konversation... Schwupps, innerhalb weniger Spielstunden ist der Guck & Klick-Spaß vorbei. Interplay sollte bei Action- und Strategiespielen bleiben, und wenn schon ein Adventure, dann bitte fordernde Rätsel, mehr Interaktion und vor allem programmiert und nicht zusammengestückelt.

Christian Müller

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	567 MB/20 MB
Hersteller:	Interplay	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 55%	Sound: 60%	Genre:	Adventure

45%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Zu leichte Puzzles, zu viel Multimedia «

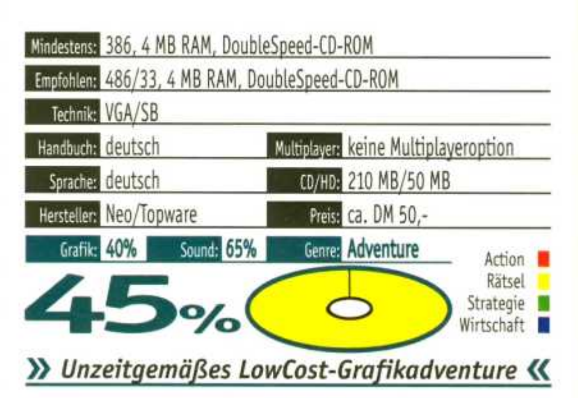
MUTATION OF J.B.

Die österreichischen Spiele-Bastler von Neo haben ihr erstes Grafik-Adventure fertiggestellt. Als Spieler übernimmt man die Rolle des kleinen Jungen Johnny Burger, den ein Experiment von Professor Foogl in ein Ferkel verwandelt. Johnny würde natürlich gerne wieder seine ursprüngliche Gestalt zurückbekommen, doch da wird der kauzige Prof von Außerirdischen entführt. Was für ein Schlamassel! Während der Suche nach Foogl stößt Schweinchen Johnny auf allerlei Verwicklungen, und die Geschichte nimmt so manche überraschende Wendung. Überraschend ist auch J. B.s Auftreten am Bildschirm. Selbst Uralt-Spiele wie Monkey Island 2 oder Loom verfügen über mehr optischen Charme, und so manches Werbespiel kann mit mehr grafischer Finesse glänzen. Die klassische Point & Klick-Steuerung mit Inventar- und Verben-Leiste tut zwar auch heute noch gute Dienste, jedoch scheinen Neo auch in Sachen Gameplay die Entwicklungen der letzten Jahre entgangen zu sein. J. B. verfügt zwar über eine Vielzahl an Rätseln, die jedoch oftmals nur Selbstzweck zu sein scheinen und in keiner Weise der Erzählung einer spannenden Geschichte dienen. Angenehm fällt nur die deutsche Sprachausgabe auf, wobei man sich auch hier aufgrund der Laiensprecher des Eindrucks nicht erwehren kann, es handele sich um eine Low Budget-Produktion. Selbst der Topware-Standard-Preis von knapp 50 Mark darf da nicht täuschen. Für weit weniger Geld gibt´s richtig alte, aber fesselnde Adventures in der Zweitvermarktung.



Im Spielverlauf wechselt man die Spielfigur und muß nun als kleines grünes Männchen die unansehnlichen Grafikwelten durchstöbern.

Christian Müller



Mindestens:	386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	210 MB/50 MB
Hersteller:	Neo/Topware	Preis:	ca. DM 50,-
Grafik: 40%	Sound: 65%	Genre:	Adventure

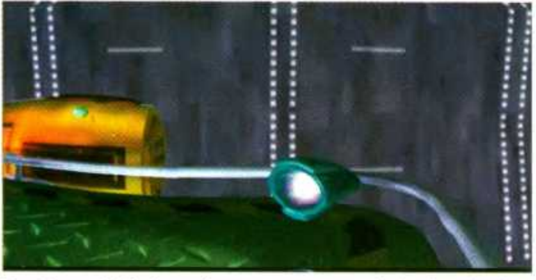
45%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Unzeitgemäßes LowCost-Grafikadventure «

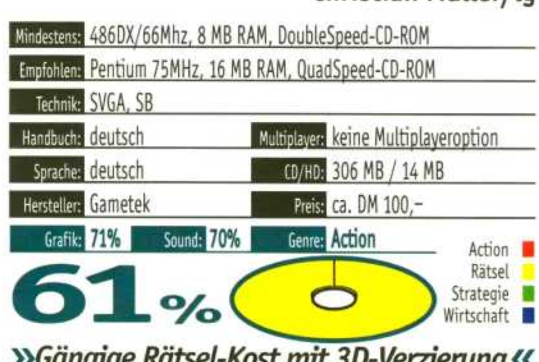
NET:ZONE

Brøderbund hat den Stein ins Rollen gebracht. „Mystische" Adventures schießen derzeit wie Pilze aus dem Boden. In Gameteks Version ist der Spieler der Sohn eines Großindustriellen, der unter ungeklärten Umständen verschwunden ist. Nachdem die Polizei die Suche nach Ihrem Vater abgebrochen hat, versuchen Sie mit Hilfe des PCs Ihres Vaters, in die virtuelle Datenwelt seiner Firma einzudringen. Eine Nachricht Ihres Vaters weist darauf hin, daß sein Geist im Cyberspace gefangengehalten wird. Wie schon in Myst „wandern" Sie mit der Maus durch das Spiel. Mit der linken Maustaste werden die SVGA-Standbilder weitergeklickt, mit der rechten Maustaste dagegen - das ist neu - wird frei um 360 Grad gedreht. Während man sich zu Beginn nur begrenzt bewegen kann, dringt man durch Zugriffscodes in immer tiefere Bereiche des Cyberspace vor. Dort mehren sich auch die Hinweise auf eine Verschwörung. Net:Zone verfügt in Sachen Rätsel nur über Standardstrickmuster, bietet jedoch für Fans ausreichend Beschäftigung für ein paar kalte Winterabende.



In Standbildern bewegt man sich durch das Spiel. Mit der rechten Maustaste kann man sich jedoch frei um 360 Grad drehen.

Christian Müller/lg



Mindestens:	486DX/66Mhz, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 75MHz, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	306 MB / 14 MB
Hersteller:	Gametek	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 71%	Sound: 70%	Genre:	Action

61%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

»Gängige Rätsel-Kost mit 3D-Verzierung«

Deus • Action-Adventure

ROBINSON

Vor über einem Jahr wagte sich Silmarils mit Robinson´s Requiem auf neue Wege. Die 3D-Action-Engine wurde für eine Art Action-Adventure benutzt, in dem die Simulation menschlicher Bedürfnisse im Vordergrund stand.



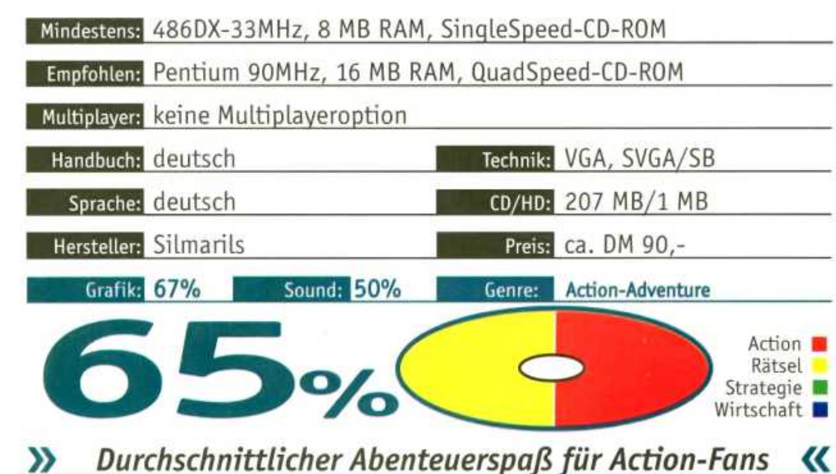
Auch Wurfspeere müssen eingesetzt werden (links). Unter Wasser kämpft man am besten mit dem Messer. Das Menü kann ausgeblendet werden (unten).



Der Spielercharakter, Treliev1, entstammt aus Robinson´s Requiem. Aus Geldgründen stöbert er nun nach den meistgesuchten Verbrechern des Universums, den „Crusaders". Im Gegensatz zum Vorgänger befindet er sich diesmal nicht aufgrund einer Bruchlandung auf einem unwirtlichen Planeten, sondern landet freiwillig mit einem Raumschiff auf dem Planeten Alcibiade. Ab hier wird die Kontrolle dem Spieler übergeben. Wieder streift man mit Maus und Tastatur durch die Landschaft, immer auf der Hut vor möglichen Feinden, derer man sich im Laufe des Spiels mit unterschiedlichen Waffen erwehren kann. 3D-Spezialisten müssen aber umdenken, da die Rechts-Links-Tasten auf der Tastatur unverständlicherweise für die "Strife"-Funktion mißbraucht wurden. Dafür kann man sich mit POS-1 und Bild-Hoch drehen. Die Folge ist ein Fingerknäuel. Neben dem Actionteil sind wieder viele Adventure-Elemente integriert worden. So muß man z. B. verschiedene Objekte finden, um an einigen Stellen weiterzukommen. Neu ist, daß man neben der Außenwelt gelegentlich auch Gebäude betreten kann.

Die grafische Darstellung hat sich im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert. Zusätzlich zur SVGA-Option sind die Charaktere dreidimensional aus Polygonen aufgebaut und mit Texturen überzogen. Dennoch wird die Qualität des id-Spiels bei weitem nicht erreicht. Richtig peinlich ist hingegen die deutsche Sprachausgabe. Wenn schon Laiensprecher, dann lieber englische. Im Simulations-Modus bremst der ganze Realismus mit Vergiftungen, Hunger und Verletzungen zudem das Spielvergnügen. Um jedes Detail muß man sich kümmern. Zum Glück kann man den aber abschalten und sich in 3D-Action-Manier mit Erste-Hilfe-Paketen wieder auffrischen.

Christian Müller/lg



Mindestens:	486DX-33MHz, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90MHz, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA, SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	207 MB/1 MB
Hersteller:	Silmarils	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 67%	Sound: 50%	Genre:	Action-Adventure

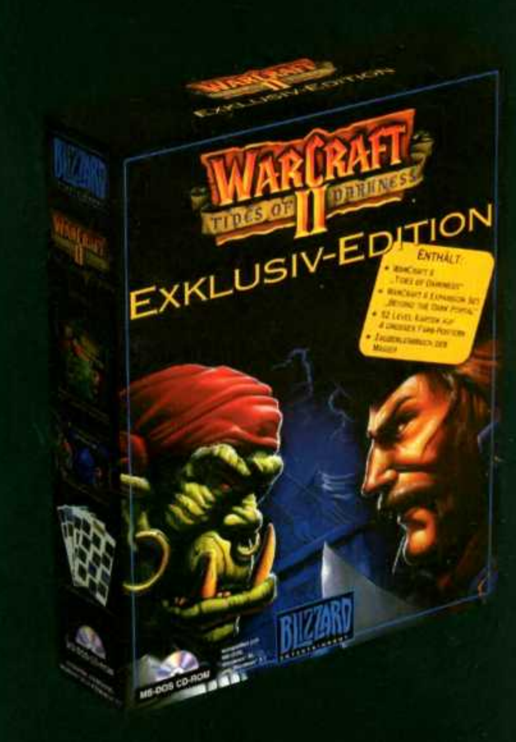
65%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Durchschnittliche Abenteuerspaß für Action-Fans* «

WarCraft II
Tides of Darkness

Exklusiv-Edition



Enthält:



WarCraft II: Tides of Darkness
WarCraft II: Beyond the Dark Portal



Zauberlehrbuch der Magier



Alle 52 Level-Karten auf 4 Postern

Im Exklusiv-Vertrieb von:



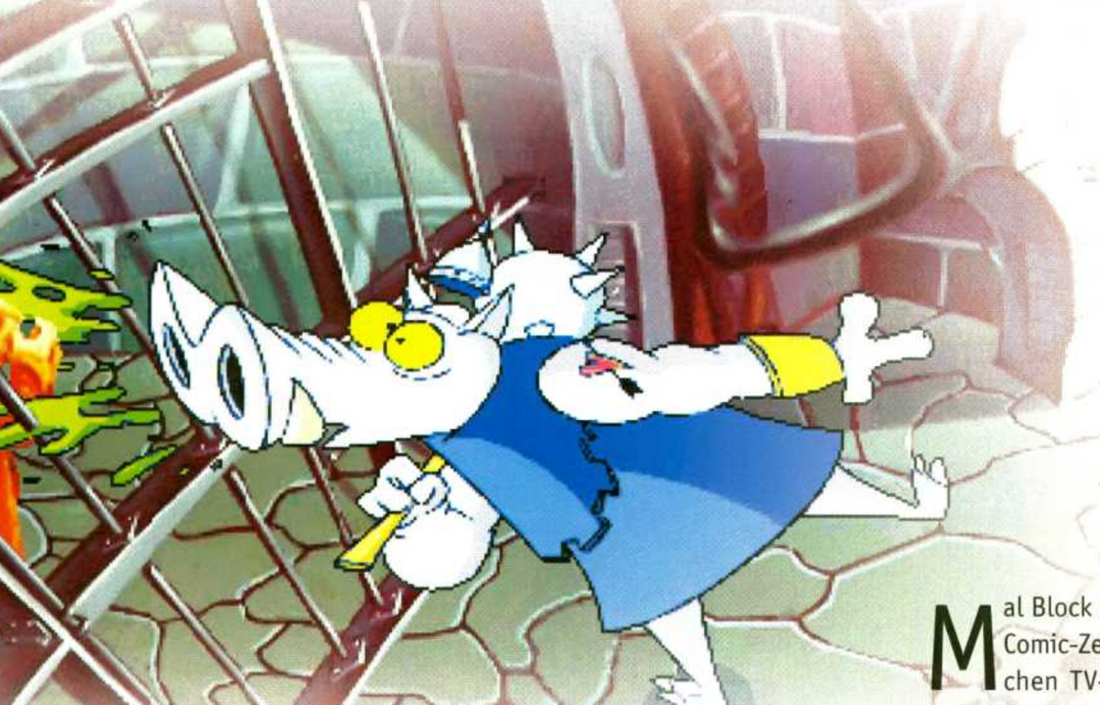


BLIZZARD™
ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

Toonstruck • Adventure

COMIC-KLAMOTTE



Jedermann kennt Roger Rabbit. Das verrückte Cartoon-Karnickel verschlug es in seinem Kinoauftritt direkt in die Menschenwelt. Ähnliches wiederfährt den Käufern des neuen Burst-Adventures aus dem Hause Virgin. Nur diesmal mit umgekehrten Vorzeichen.

PC ACTION GOLD

Mal Block hat es satt. Mal ist Comic-Zeichner einer süßlichen TV-Cartoonshow mit noch süßlicheren Kaninchen und kann die pastellfarbene, dümmlich-heile Welt nicht mehr sehen, die er täglich aufs Papier bringen muß. Doch damit nicht genug. Eines Nachts versetzt es ihn just inmitten des Zucker-Alptraums der Zeichentrickwelt Niedlingen. Hier trifft Mal wenigstens auf Flux, einen Toon-Charakter aus seiner kreativeren Vergangenheit. In Niedlingen jedoch geht die Angst um. Widerlus, der böse Herrscher von Malevoland, hat eine teuflische Maschine gebaut, den Übelator. Damit verwandelt er alle Niedlinger in ihr böses Alter Ego. In seinem Elend läßt sich Mal auf einen Handel mit dem Niedlingen-König Nick ein. Beteiligt er sich an der Suche nach den Materialien zum Bau des Niedlifizierers, einer Maschine, die Widerlus´ Treiben rückgängig machen kann, hilft Nick Mal bei der Rückkehr in die Menschenwelt. Doch die Zeit drängt, denn mit seinem Aufenthalt in der Cartoonwelt mutiert Mal langsam zur Zeichentrickfigur.

Klassisches Adventure

Obwohl Toonstruck zuerst aufgrund der aufwendigen und abgefahrenen Präsentation ins Auge sticht, verfügt es über alle Bestandteile und Vorteile eines klassischen Point & Klick-Adventures. Der Mauscursor ändert seine Gestalt, sobald mit Personen gesprochen werden kann oder Gegenstände eingesteckt werden können. Praktischerweise hat Mal eine „bodenlose Tasche" bei sich, in der



Nach Widerlus Übelator-Behandlung zeigen sich Schaf und Kuh von ihrer anderen Seite. Gerade eben waren sie noch liebevolle Butterproduzenten.

COMIC-KOMIKER

Christopher Lloyd (Doc Brown aus Zurück in die Zukunft 1-3) stand für die Entwickler von vorneherein ganz oben auf der Wunschbesetzungsliste. „Unglaublich, was der Mann mit seinem Gesicht anstellen kann", geriet Videoregisseur Robb Hart ins Schwärmen. Lloyd interessierte sich von Beginn an für das Medium und das Spielkonzept und zeigte sich bei den Dreharbeiten sehr engagiert. Privat ist der Schauspieler eher ein stiller Typ. Hart: „Sobald die Kamera aus ist, verwandelt er sich geradezu." Verfolgt man Christopher Lloyds Auftritte in Toonstruck, ist das schwer vorstellbar. Der Komiker ist in der Tat die Idealbesetzung und mimt sich köstlich durch die Zeichentrickwelt.



In der Rolle des Mal Block geht US-Komiker Christopher Lloyd völlig auf. Die herrlichen Slapstickeinlagen unterstreicht der Schauspieler mit seiner unnachahmlichen Mimik.

PRODUZENT DAVID BISHOP...

... über die Entstehung des Toonstruck-Teams:
„Die meisten Mitglieder des Teams wurden so vor knapp drei Jahren speziell wegen Toonstruck eingestellt. Ich habe mir erfahrene Leute zusammengesucht, die sich in ihren Jobs bereits bewährt hatten."

... über die Entwicklungszeit von drei Jahren:
„Manchmal war's schmerzhaft, aber garantiert nie langweilig. So in den letzten sechs Monaten ist etwas passiert, das uns allen viel Rückenwind für die Zielgerade gegeben hat. Als die einzelnen Komponenten des Programms, Grafik, Steuerung und Spiellogik erstmals zusammengefügt worden sind, war das wie Magie für uns."

... über die Zukunft des Toonstruck-Teams:
„Die Team-Mitglieder haben früher schon an den verschiedensten Spieletypen gearbeitet. Vielleicht machen sie als nächstes Toonstruck 2, vielleicht auch ein völlig anderes Spiel."



In Jims Gym trifft man auf den Bulldoggen-Body Builder, der in breitem, österreichischen Dialekt an Arnold Schwarzenegger erinnert.

im Verlauf des Spiels Dutzende praktischer Sachen verschwinden. Manche Objekte können auch miteinander zu Neuem kombiniert werden. Auch Mals Begleiter Flux kann benutzt werden, denn ohne Teamwork geht eben manchmal nichts. Zur Auflockerung der Knobelarbeit sind sechs witzige Actionsequenzen über die insgesamt 80 Locations verteilt. Gespräche verlaufen anfangs linear, bis man Informationen oder Gegenstände besitzt, zu denen gezielt nachgefragt werden kann. Über 90 Minuten Zeichentrickfilm sind über Zwischensequenzen verteilt, die die Geschichte weitererzählen oder als kleine Belohnung für gelöste Rätsel eingesetzt werden. Trotz des Comic-Sujets ist Toonstruck beileibe kein Kinderspiel, sondern hat es in sich. Die präsentierten Rätsel können auch Abenteuer-Profis fordern, und der vorherrschende Humor kann richtig bissig werden und glänzt mit der einen oder anderen derben Szene.

Christian Müller



Die „bodenlose Tasche" dient Mal als Inventory, das im Laufe des Spiels eine Unmenge von Gegenständen aufnehmen muß.

VERGLEICH



Nach Baphomets Fluch hat Virgin sein Know-how im Adventure-Genre eindrucksvoll untermauert. Anstelle von Krimi-Spannung aber überzeugt Toonstruck durch seinen unnachahmlichen Humor und verfügt dabei über mehr Puzzlespielspaß als Orion Burger. Den Platz an der Sonne verwehren lediglich einige Längen im Spielablauf.

Das Rätsel des Master Lu	90%
Baphomets Fluch	89%
Toonstruck	87%
Orion Burger	85%
Sherlock Homes 2	79%



In diesem Kaufhaus für Scherzartikel gibt es für Mal allerlei nützliche Dinge, deren Funktion die beiden schrägen Verkäufer gerne persönlich vorführen.

TYPISCH TOONSTRUCK

Hier ein kleiner Vorgeschmack auf Toonstrucks Puzzle-Ablauf. Dies ist wohlgemerkt eines der mittelschweren Rätsel, die Mal lösen muß, um wieder in die Menschenwelt zu gelangen. Auch hier steht ihm sein Toonfreund Flux hilfreich zur Seite.



Schritt 1



Schritt 2



Schritt 3



Schritt 4

1. Mal und Flux suchen freien Zutritt zum königlichen Pokal-Zimmer, doch der Kammerdiener hat etwas dagegen. Am liebsten würden ihn die beiden durch die Falltür sausen lassen, die sie kurz zuvor unter dem Teppich entdeckt haben.
2. Die Falltür klemmt, Mist. Doch durch das Lösen eines Schubladen-Kombinationsrätsels an der Schmink-Kommode öffnet sich ein Geheimgang, der zu einem darunterliegenden Kellerraum führt.
3. Im Kellerraum fällt Mal eine loses Bodenbrett auf und fragt Flux, ob er sich an das andere Ende der Bohle stellen könnte (Klick auf Flux und Brett). Mal stampft auf die Bohle und katapultiert Flux nach oben, der so die Falltür entriegeln kann.
4. Geschafft! Jetzt muß Mal nur noch den Teppich wieder zurückrollen und an dem Klingelseil ziehen, das den königlichen Diener herbeiruft. Der rast in einer der köstlichen Zeichentrick-Videosequenzen in die Tiefe, und der Weg ist frei.

KOMMENTAR

»Yeah, so müssen Adventures aussehen und sich vor allem spielen. Besonders gefallen hat mir, daß Toonstrucks abgefahrene Rätsel die Möglichkeiten einer Cartoonwelt ausreizen und man auch mal „um die Ecke" denken muß. Die deutsche Synchronisation befindet sich auf dem gewohnt hohen Virgin-Niveau und BlueScreen-Animationen sowie zeichentricktechnische Präsentation sprühen vor Witz. Rundum gelungen und einfach tolle Unterhaltung.«

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	1230 MB/35 MB
Hersteller:	Burts Virgin	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	88%	Sound:	91%
Genre:	Adventure		

87 %

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Ein Lach- und Rätsel-Feuerwerk ohne Ende. Klasse!* «







Die Avian und die Biots sind fremdartige Geschöpfe, die an Bord der RAMA ungestört ihrem Tagwerk nachgehen und scheinbar keine Notiz vom Treiben der Expeditions-Mitglieder nehmen (oben).
In die gerenderten Standbilder werden Videoaufnahmen der anderen Expeditionsteilnehmer eingeblendet, die über ihre Arbeit sowie über neue Entdeckungen erzählen und auch den einen oder anderen nützlichen Gegenstand parat haben (rechts).

Rendezvous im Weltraum • Adventure

KONTAKT

2001 - Odyssee war sein bisher größter Erfolg. Die Rede ist von Arthur C. Clarke, dem SciFi-Schriftsteller und Wissenschaftler. Zusammen mit Gentry Lee hat Clarke die Bücher der RAMA-Serie veröffentlicht, die nun von Sierra als Multimedia-Adventure unter neuem Titel auf den Markt gebracht werden.

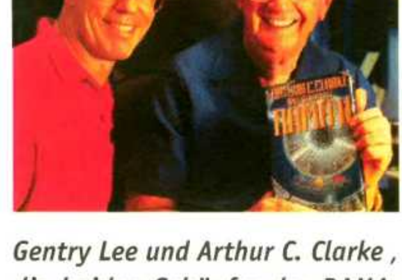
Die phantastische Geschichte entführt den Spieler ins 22. Jahrhundert, als eine außerirdische Macht ein riesiges Raumschiff an den Rand unseres Sonnensystems schickt. Als Mitglied eines Expeditions-Teams werden Sie mit Wissenschafts-Spezialisten zu einer dort bereits installierten Raumstation gebracht, um das RAMA benannte Ding aus einer anderen Welt zu untersuchen. Plötzlich nimmt es Kollisions-Kurs auf die Erde. Die Zeit drängt.

Mystisches Abenteuer

Ähnlich Brøderbunds Myst und Presto Studios Journeyman Project klickt man sich durch gerenderte Standbilder. Je nachdem, welche Bewegungsrichtungen verfügbar sind, verändert der Mauszeiger seine Pfeilgestalt. Sind Gegenstände verfügbar, erscheint eine Hand, womit diese in das üppig ausbaubare Inventory aufgenommen werden können. Kommen Sie zur Anwendung, wird das ebenfalls über eine Rotfärbung des Mauszeigers kundgetan. In der an das RAMA-Raumschiff angedockten Raumstation begegnet man im Laufe des Spiels allen Expeditionsteilnehmern, die per BlueScreen-Technik aufgenommen und in die gerenderten Szenerien eingebettet wurden. Sie geben wichtige Hinweise über ihre Erkenntnisse in ihrem Spezialgebiet in Zusammenhang mit den fremdartigen Wesen. Das Alien-Raumschiff ist nämlich nicht nur mit fremdartigen Installationen vollgestopft, sondern beherbergt ganze künstliche Landstriche und seltsame Wesen in seinem Bauch. Allesamt gehen sie ihren Beschäftigungen nach, als würde das Expeditionsteam nicht existieren. Was ist eigentlich das Spielziel? Wer ist der Feind? Erst mühsam werden im Verlauf der Geschichte und beim Lösen unzähliger Puzzles die Antworten auf diese Fragen erhellt.

Sierras Science Fiction-Story spielt sich im Windows-Fenster und mit 256 Farben. Was ins Auge sticht, ist die überdurchschnittliche Qualität der eingeblendeten Videos sowie die Auswahl der Schauspieler. Im Verlauf des November soll die komplett deutsche Fassung vorliegen, deren Synchronisation hierzulande vorgenommen wurde.

Christian Müller



Gentry Lee und Arthur C. Clarke, die beiden Schöpfer der RAMA-Saga begleiten den Spieler selbst in Interviews und mit einigen Tips durch das Abenteuer.

KOMMENTAR

» Rendezvous im Weltraum gehört sicher nicht zu den innovativsten, aber zu den knobelreichsten Glanzlichtern im Adventure-Genre. Bis die Geheimnisse um RAMA gelüftet sind, dürften auch geübte Spieler gut 60 Stunden am PC verbringen. Leider sind aufgrund der verwendeten Standbild-Technik die spielerischen Möglichkeiten etwas limitiert. Die erzählte Geschichte entwickelt sich aber verdammt spannend und läßt einen das eine oder andere Mal an den armen Bowe und HAL aus 2001 denken. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95		
Multiplayer:	Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	1.650 MB/74 MB
Hersteller:	Sierra	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik: 82%	Sound: 73%	Genre:	Adventure

74%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Spannende Story mit 2001-Flair im Click-Through-Kleid «

Ladengeschäft - Kiel
Knooper Weg 136a
24105 Kiel
Tel 0431-578180
Nur Ladenverkauf, kein Versand !!

Tel: 04344 - 41 777

Rauher Berg 1, 24217 Schönberg, Fax -41779
Mo-Frei: 10 - 18 und Sa: 10 - 13 Uhr
Aktualitäten über BTX: COMSOFT#



Die Spielehits zu Weihnachten auf CDROM

Skulls of the Toltecs ADV	DV 79,90
3D Ultra Pinball 2 SIM *	DV 72,90
Absolute Pinball SIM	DA 59,90
ACE Ventura ADV *	DV 58,90
Adams Family Pinball SIM *	DA 68,90
AH-64D Longbow SIM	DV 79,90
AH-64 : Flashpoint Korea ZUS *	**DV 45,90**
Airbus 2 (WIN 95) SIM *	DV 72,90
Alien Triologie ACT	DA 73,90
Aladin (WIN95) 3,5" Disk J&R	DA 56,90
American Dream ADV *	DV 34,90
Armored Fist 2 ACT/STR *	DV 84,90
A.T.F. US SIM	DV 79,90
A.T.F. Data Nato Fighters ZUS *	DV 35,90
Baldies STR *	MV 64,90
Baphomets Fluch ADV	**DV 69,90**
Battle Cruiser 3000 AD *	DA 63,90
Bedlam STR *	DA 74,90
Betrayal in Antara ROL *	DA 79,90
Bleifuß 2 SIM/SPO *	DA 61,90
Blood & Magic ACT *	DA 79,90
BUG! GES *	DV 56,90
Bundesliga Manager Hatrick 3	DV 66,90
Bundesliga Manager 97 SIM	**DV 74,90**
Caesar 2 (Win95) SIM *	DA 69,90
Chessmaster 5000 (Win95) STR *	DV 73,90
Civilization 2 SIM	DV 79,90
Civil War General STR *	DV 89,90
Cluedo STR *	DV 76,90
Colony Wars STR *	DV 69,90
Comanche 3 SIM *	**DV 84,90**
Command&Conquer SVGA/W95 *	DV 88,90
Command&Conquer 2 Red Alert	**DV89,90**
C&C - Der Ausnahmezustand CD	DV 29,90
Creatures (Win95)	DV 64,90
Crusader no Regret ACT	DV 64,90
Cyber Gladiators ACT	DV 69,90
Daggerfall ROL *	**DA 75,90**
Dark Seed II ADV *	DA 51,90
Das schwarze Auge 3 *	DV 39,90
Deadlock ACT	DV 83,90
Deadly Games Jagged Alliance 2 ACT	EV 85,90
Deadly Games Jagged Alliance 2 ACT*	DV 76,90
Deathgate ADV	DA 76,90
Death Rally ACT/SPO *	DV 56,90
Der Planer 2 SIM	DV 69,90
Descent to Undermountain STR *	DA 83,90
Destiny STR	DV 75,90
Destruction Derby 2 SIM *	**DV 79,90**
Diablo STR *	**DA 79,90**
Die gr. Schlacht in den Ardennen	DV 72,90
Die gr. Schlacht um Gettysburg *	DV 72,90
Die gr. Schlacht um Waterloo *	DV 72,90
Die gr. Schlacht um Shiloh *	DV 72,90
Die Hard Trilogy ACT	DV 75,90
Die Siedler 2, Die Römer	DV 69,90
Die Siedler 2 - Missiondisk ZUS *	DV 29,90
Discworld 2-vermutlich vermißt*	**DV 82,90**
Dominion STR *	**DA 74,90**
Down in the Dumps ADV *	**DV 74,90**
Dungeon Keeper ROL/STR *	DV 79,90
Enemy Nations STR *	DA 56,90
Evidence ADV *	DV 75,90
F1 Grand Prix 2 SIM/SPO	DV 89,90
F22 Lighning 2 SIM *	DV 74,90
Firo & Klawd ACT *	DA 55,90
Flight Simulator 6.0 SIM	EV 85,90
Flottenmanöver STR *	**DV 76,90**
Formular 1 Manager 96 SIM	DV 74,90
Formel 1 SIM/SPO *	DA 76,90
FIFA Soccer 97 SIM ATK *	DV 79,90
G-Nome ACT *	DV 86,90
Gene Wars STR	DV 74,90
Golden Gate Killer ADV	DV 72,90
Grid Run ACT/GES *	DV 61,90
Guts 'N' Garters ACT/ADV *	DV 86,90
Hardline ACT	DV 65,90
Hattrik! WINS Ikarion SIM *	DV 79,90
Heart of Darkness J&R *	DA 88,90
Hexagon Kartell ADV *	DV 68,90
Hind SIM	DV 69,90
Holiday Island SIM *	DV 86,90
Hugo 2 GES	DV 59,90
Hugo 3 GES	DV 64,90
Hugo 4 GES *	**DV 64,90**
Hunter Hunted (Win95) ACT *	DV 86,90
Hyberblade ACT *	DV 79,90
Ice & Fire STR *	DV 53,90
Imperium Galactica ACT/SIM *	DV 75,90
Int. Tennis Open (W95) SIM/SPO *	DV 75,90
Jedi Knight ACT/STR *	DA 84,90
John Madden Football '97 SPO	DA 74,90
Isnogud J&R *	**DV 72,90**
König der Löwen (WIN95) J&R *	DA 56,90
Krazy Iwan (Win95) ACT *	DV 76,90

Lands of Lore 2 ADV *	DV 89,90
Last Blitzkrieg STR *	EV 75,90
Last Rites ACT *	DV 51,90
Leisure Suit Larry 7 ADV *	DV 79,90
Links LS SPO/SIM	DA 94,90
Links Kurs 10 Kurse lieferbar ZUS je	DA 49,90
Little Big Adventure 2 ADV *	DV 79,90
Loadstar ACT/SIM *	DA 79,90
Lord of the Realms 2 STR *	DV 86,90
M.A.X. STR *	**DV 79,90**
MAD TV 2 SIM *	DV 71,90
Magic the Gathering (Win95) STR *	DV 89,90
Master of Antaris STR *	**DA 84,90**
M.D.K. STR *	DA 79,90
Mechwarrior 2 Mercenaries	EV 84,90
Mechwarrior 2 Mission Disk	DV 39,90
Megarace II ACT/SIM	DV 55,90
Metal Lords ACT *	DA 79,90
Missionforge Cyberstorm STR	DV 79,90
Monty Python-Ritter der Kokus.	DV 68,90
Moto X SPO *	DA 79,90
Muppets Inside (W95) ADV	DA 69,90
Nascar Racing 2 SIM *	**DV 79,90**
NBA Live '97 SPO/SIM ATK *	DV 79,90
Need for Speed Special Edition	DV 79,90
Net Zone ACT *	DV 62,90
NHL Hockey '97 DOS/W95	**DV 79,90**
NHL Powerplay Hockey 97 SPO *	DV 61,90
Nihilist ACT	MV 68,90
Orionburger ADV *	DV 74,90
Olympic Soccer SPO ATK	DV 69,90
Pandora Akte ADV *	**DV 79,90**
Pax Imperia II *	DV 79,90
Pete Sampras Tennis SPO	DA 79,90
PGA Golf '96	DA 79,90
Phantasmogoria 2 ADV *	**DA 79,90**
Pinball Construction Kit SIM *	DV 65,90
Pinball Time Bomb SIM *	DV 58,90
Pocahontas interactives Filmbuch	DV 87,90
Project Paradise ADV *	DA 69,90
Puppen, Perlen und Pistolen ADV *	DV 69,90
Quest for Glory Compilation *	DA 68,90
Rally Racing 97 SIM	**DA 76,90**
Realm of the Haunting ACT *	EV 79,90
Return to Jacobs Star SIM *	DA 56,90
Return to Krondor ROL*	**DV 84,90**
Risiko (Win95) STR *	DA 74,90
Road Rash SPO	DV 59,90
Sandwarriors STR *	DV 76,90
Santa Fe: The Elk Moon Murder	EV 79,90
Schleichfahrt SIM	**DV 69,90**
Scorched Planet ACT *	DV 64,90
Sega Rally SIM *	DA 74,90
Shattered Steel ACT *	DA 77,90
Sherlock Holmes 2 Rose Tatoo	DV 75,90
Shine ADV *	DV 74,90
Silent Hunter Patrol Mission *	**DV 24,90**
Sonic PC J&R	DV 53,90
Star Control 3 ROL *	DA 83,90
Star Craft STR *	DV 86,90
Star General STR *	DA 79,90
Star Trek - Borg STR/SIM *	DA 79,90
Star Trek - Generations ADV *	DV 95,90
Star Trek - Warrior Set	DA 61,90
S.T.O.R.M. ACT	DV 64,90
Syndicate Wars ACT/STR	DV 74,90
Tempest 2000 ACT *	DA 79,90
TFX EF2000 Special Edition SIM *	DV 86,90
TFX EF2000 Tact Com ZUS *	**DV 34,90**
The Darkening ACT*	DV 82,90
Theme Hospital SIM *	DV 75,90
Tie Fighter Incl. Mission SIM	DV 74,90
Time Commando ACT/STR	DV 74,90
Timelapse STR/ACT	DV 69,90
Tomb Raider ADV *	DV 68,90
Toonstruck ADV *	DV 76,90
Tunnel B1 ACT *	**DV 86,90**
Viking - The Strategie of ... ACT *	DA 69,90
Ultra Pinball 2 SIM *	DA 69,90
Ultimate Mix, Auf der Suche nach	DV 68,90
Urban Runner ADV	DV 69,90
Warcraft 2 Exclusive Edition STR	DV 79,90
War College STR	DV 67,90
Warhawk STR *	DA 59,90
War Wind STR	DA 79,90
Worms Bundle incl. Mission ACT	DV 69,90
Zork Nemesis (WIN95) ADV	DV 84,90
Z STR	DV 74,90
Level-CD's ab 9,90	
Command Companion Level zu C&C	24,90
Super Dead 2 Level zu C & C 2	9,90
Super Speed 2 Tracks zu F1GP2,Need etc	19,90
Div. Level CD für ID's Action Games ab	14,90

Weitere Programme,Lösungsbücher,Neuheiten auf Anfrage. **Wir führen auch Importversionen.**

Games Gold

40 Spiele auf 15 CDROM: Battle Isle, Anstoß, Alone in the Dark 1-2, Das schwarze Auge 1 & 2, Larry 6, MIG 29, Ishar 1-3, Der Clou, Druidenzirkel, Oldtimer, Der Planer, Victory Humans 1 & 2, 1869, Robinsons Requiem und 20 weitere Spielehits. Fast alle Spiele komplett in Deutsch
Nur: 39,90



Welt-Neuheit !!!!!!

2000 Color 3D-Cliparts für Ihre DTP-Anwendungen. Sie können die Bilder in alle Richtungen drehen und so Ihren Entwürfen anpassen. 29,90



Sonderangebote

11th Hour	**DV 26,90**
3D Lemmings	DA 19,90
3D Ultra Pinball	**DV 33,90**
America (Civil War)	DA 24,90
Armored Fist	DV 32,90
Ascendancy & Jagged Alliance	DV 49,90
Bioforce Classic	DA 28,90
Bundesliga Manager Pro	**DV 19,90**
Carrier Strike Force	DV 24,90
Civilisation	DV 24,90
Crusade	DV 24,90
Crusader-No Remorse Classic *	DV 27,90
Cyberia	DV 26,90
Das schwarze Auge 1 & 2	DV 42,90
Der Patrizier	DV 34,90
Der Reeder	DV 19,90
Destruction Derby	**DV 27,90**
Die Fugger II	DV 49,90
Die Siedler SIM	DV 29,90
Discworld	**DV 27,90**
Dune 2 STR	DV 29,90
Dungeonmaster 2	DV 24,90
Ecstatica	DV 19,90
Fade to Black	DV 27,90
F1 Grand Prix	DV 24,90
FIFA Soccer	DV 29,90
Flight Unlimited	DV 31,90
Goblins 1-3	DV 42,90
Grand Prix Manager	DV 39,90
Hanse	DV 34,90
Höhlenwelt	DV 19,90
Indy Car Racing 2	DA 34,90
Jagged Alliance	**DV 33,90**
Kings Quest 7	DV 21,90
Larry 6	DV 21,90
Last Dynasty	DV 21,90
Legend of Kyrandia 3	DV 25,90
Lemmings 1 bis 3	DA 27,90
Little Big Adventure	DV 29,90
Lost Eden	DV 24,90
Master of Magic	DV 24,90
Magic Carpet Plus	DV 29,90
Monty Pyth.Complete W. of T. .	DA 20,90
Nascar Racing + Track Pack	**DV 27,90**
Pirates Gold	DV 24,90
Pitfall WIN95	**DV 27,90**
Pizza Connection	DV 18,90
Pro Pinball	DV 27,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV 24,90
Rayman	Dv 36,90
Shanghai Great Moments	**DV 21,90**
Shivers	DV 19,90
Simon, the Sorcerer 1 & 2	DV 59,90
Space Quest 6	DV 21,90
Star Trek - Next Generation	**DV 39,90**
Stonekeep	DV 37,90
Teamchef	DV 29,90
Tilt	**DV 22,90**
Theme Park	DV 29,90
Top Gun	DV 29,90
Transport Tycoon+World Ed.	DV 24,90
U.S. Navy Fighter	DV 28,90
Vollgas	DV 30,90
Warcraft 1	**DA 24,90**
Wing Commander 2 o 3 je	DA 33,90
Wing Commander IV	**DV 56,90**
X-Wing enhanced	DV 39,90

Lösungsbücher

11'th Hour	14,90
7th Guest	14,90
Albion	14,90
Alien Odyssee	14,90
Aliens	14,90
Alone in the Dark 1-3Sammelband	20,00
Baphomets Fluch	14,90
Beneath a Steel Sky	14,90
Bermuda Syndrome	14,90
Biing incl. Diskette	20,00
C & C - Der Tiberium Konflikt	14,90
C & C - Der Ausnahmezustand	14,90
Creature Shock	14,90
Crusader-No Remorse/Regret je	14,90
Daggerfall In Planung	14,90
Das schwarze Auge 1oder 2 je	24,00
Death Gate	14,90
Der Druidenzirkel	24,00
Die Pandora Akte	14,90
Discworld	14,90
Dungeon Master 1oder2 je	14,90
Eye of the Beholder 1-3	20,00
Fade to Black	14,90
Frankenstein	14,90
Full Throttle, Vollgas	14,90
Gabriel Knight 1 oder 2 je	14,90
Gene Machine	14,90
Gobliins 1 - 3 Sammelband	20,00
Inca 1-2, Sammelband	20,00
Indiana Jones 3 & 4	14,90
Ishar 1-3 Sammelband	20,00
Jagged Alliance	14,90
King's Quest 1,2,3,4, 6 oder 7 je	14,90
Knights of Xentar	14,90
Lands of Lore 1	14,90
Legend of Kyrandia 1-3	20,00
Little Big Adventure	14,90
Lucas Arts Classic oder Top Adv	20,00
Maniac Mansion 1 + 2	14,90
Might & Magic 3,4 o. 5 je	14,90
Monkey Island 1 & 2	14,90
Myst, Lost Eden & Noctropolis	14,90
Phantasmagoria	14,90
Police Quest 1-4,	20,00
Police Quest SWAT	14,90
Ravenloft 1 oder 2 -je	14,90
Rebel Assault 1+2 & Privateer	14,90
Riddle of Master Lu	14,90
Sam & Max	14,90
Simon the Sorcerer 1o.2 je	14,90
Space Quest 6	14,90
Space Quest 1-5	20,00
Star Trek, Next Generation	14,90
Star Trek 1-2	20,00
Stonekeep	14,90
System Shock	14,90
Talisman	14,90
Terra Nova	14,90
The Dig	14,90
The Ripper	14,90
Time Commando	14,90
Time Gate 1 Knights Chase	14,90
Torin's Passage	14,90
Touche - 5th Musketeers	14,90
Ultima 3-6 Sammelband	20,00
Ultima 7 Teil 1&2+Forge	20,00
Ultima 8-Pagan	14,90
Ultima Underworld 1o.2 je	14,90
Warcraft 2 oder Mission je	14,90
Warhammer	14,90
Wingcommander 3 o 4 je	14,90
Wizardry 6 und 7	20,00
Woodruff and the Schnibble of A.	14,90
Z	14,90
Zak Mc Kracken	14,90
Der Supersammelband: Die Siedler 2, Afterlive, Caesar 2, Civilisation 2, Conquest of the New World und Die Fugger 2	20,00

Ladenverkauf

Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen. Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen

Händler-Anfragen erwünscht

Computer Börse Essen	AST - Multimedia	Mobiler Support Service	CSM - Computer
Berliner Str. 214	Große Paaschburg 17	Ostmarkstr. 5	Bahnhofstr. 1
45144 Essen	25524 Itzehoe	46117 Oberhausen	71711 Steinheim
Tel:0201-751135	Tel:04821-600177	Tel: 0208-811009	Tel: 07144-821588





Kai's Power GOO

Der kreative, multimediale & ultimative Spaß für die ganze Familie. Verändern Sie Freunde und Bekannte auf die einfachste Art der Welt mit der Computer-Maus.
98,90 DM

Zeichenerklärung:

DV-Dt.Version, DA-Dt.Anleitung, EV-Englische Vers., MA-Multilinguale Anl. Die Kürzel hinter den Programmen: ACT-Action, ADV-Adventure, GES-Geschicklichkeit, J&R-Jump & Run, ROL-Rollenspiel, SAM-Sammlung, SIM-Simulation, STR-Strategie, SPO-Sport, ATK- Alfa Twin kompatibel., * Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

Versandbedingungen

Wir liefern per Nachnahme oder Vorkass UPS/Post. Auslandssendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck zzgl. 20,-DM Versandkosten). Versandkosten: UPS-NN 20,-DM, Post-NN 10,-DM + Nachnahmegebühr. Vorkasse 8,-DM. Sicherheitverpackung (+3,50DM).Ab 250,- DM Bestellwert - Versandkostenfrei. Preise gelten unter Vorbehalt. Versionsänderungen vorbehalten.

Daggerfall - Die Schriften der Weisen • Rollenspiel

EINFACH RIESIG...

Der mittlerweile chronische Mangel an Rollenspielen wird gelindert. Nach drei Jahren Entwicklungszeit ist es endlich soweit. Daggerfall - The Elder Scrolls wird das nächste Rollenspiel-Epos. Ein Tropfen auf den heißen Stein? Kaum, denn Daggerfall ist so riesig, daß man vermutlich auch noch nach einem Jahr nicht alles gesehen hat.



Die Lichtquelle im Hintergrund leuchtet das Gewölbe nur unzureichend aus, wodurch die für Daggerfall typische düstere Stimmung entsteht. Wände und Boden sind mit passenden Textures überzogen.

Abgesehen von einer Main-Storyline, für deren Lösung man selbst mit Spielhilfe mehrere Tage benötigt, gibt es etliche Subplots sowie unendlich viele zufällig generierte Quests. Auf die Main-Story wird man direkt hingeführt, so daß man sofort mit der Lösung beginnen kann. Subplots und andere Nebenquests müssen aber erst gefunden werden. Computergenerierte Aufträge sind durchwegs eintönig, wie z. B: „Gehe dorthin und töte das..." oder „Bringe eine Nachricht von A nach B". Die anderen Aufträge haben es aber in sich und sind teilweise sehr interessant gestaltet. Im allgemeinen ist der Spieler von Daggerfall auf sich alleine gestellt und muß jede seiner Aktionen selbst entscheiden, denn es gibt auch Quests, die man besser nicht löst...

Vorbildlich

Eine große Stärke Daggerfalls liegt im Rollenspielsystem. Allein die Charaktergenerierung ist schon ein Abenteuer. Hier haben Sie die Möglichkeit, entweder eine von über zehn vorgefertigten Klassen zu wählen, oder aber Ihre individuelle Klasse erstellen. Neben den Haupteigenschaften Ausdauer, Magie und Lebenskraft besitzt jeder Held zahlreiche Fertigkeiten und Fähigkeiten. Ebenso detailliert unterscheiden sich Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände. Der Spieler kann sogar eigene neue magische Gegenstände herstellen und Zaubersprüche entwerfen, um dem Spieler wirklich den maximalen Freiraum einzuräumen. Das Regelsystem von Daggerfall zieht somit leicht mit Wizardry gleich und überflügelt die AD&D-Rollenspiele bei weitem.

Rückständig

Es gibt auch einen Haken: Die Technik Daggerfalls ist leider nicht mehr ganz zeitgemäß. Mit grobpixeliger VGA-Grafik, unspektakulären Soundeffekten und Musikstücken, denen es an Abwechslung fehlt, muß sich der Rollenspiel-Liebhaber abfinden oder darauf verzichten. Zumindest die Steuerung ist intuitiv und ziemlich praktisch. Wer die Hotkeys benutzt, kann sogar ein großes Sichtfenster wählen und auf die Menüpunkte über Tastatur zugreifen. Die Größe der Welt Daggerfalls hat auch noch eine negative Nebenwirkung: Damit das Rollenspiel mit optimaler Geschwindigkeit läuft, muß eine ziemlich große Installation gewählt werden, die entweder 230 MB oder 450 MB auf Ihrer Festplatte in Anspruch nimmt. Kleinere Installationen sollten Sie nur wählen, wenn Sie über ein extrem schnelles CD-ROM-Laufwerk verfügen.

Alexander Geltenpoth



In den gigantischen Städten steigt man gerne aufs Pferd und schont seine Ausdauer. Außerdem geht es so schneller.



Der Charakterbildschirm. In den Untermenüs findet man die Ausrüstung, Fertigkeiten, Zaubersprüche und das Logbuch.

KOMMENTAR



» Nicht nur wegen der technischen Mängel kann ich Daggerfall leider nicht für jeden Rollenspieler bedenkenlos weiterempfehlen. Als Spieler wird man nämlich gleich zu Beginn alleine gelassen. Man weiß nicht, was man machen soll, um mit der Main-Story auch nur anzufangen. Andererseits ist Daggerfall ideal für alle, die am liebsten keinen oder nur wenigen Restriktionen unterliegen wollen. Sollten Sie gar hauptsächlich Spaß an der Entwicklung Ihres Charakters haben, wird Ihnen hier Spielspaß für die Ewigkeit geboten. «

Mindestens:	486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	deutsch		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SB/General Midi
Sprache:	deutsch/englisch	CD/HD:	513 MB/37 MB - 450 MB
Hersteller:	Bethesda	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 59% | Sound: 60% | Genre: Rollenspiel

79%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Nur für Genreliebhaber: Bisher größte Rollenspielwelt «

Shattered Steel • 3D-Action

HEAVY METAL

Interplay haben mit Descent schon bewiesen, daß sie hervorragende 3D-Action-Spiele entwerfen können. Allerdings steuern Sie in Shattered Steel kein kleines Raumschiff durch verzweigte Bergwerke, sondern riesige Kampfkolosse.





Details: Nach einem Abschuß lodern die Flammen eine Weile.



Auf dem Radar werden Gegner durch rote Punkte symbolisiert, darunter die Schildstärke.

Die Menschheit hat große Teile des Universums erforscht und bevölkert. Kleinere Scharmützel zwischen einzelnen Konzernen haben die Weiterentwicklung von Waffensystemen vorangetrieben. Die neueste Errungenschaft sind die Planet Runners. Tonnenschwere gepanzerte Maschinen, mit einem Arsenal an Lasern und Raketen bestückt, die es allein mit kleinen konventionellen Armeen aufnehmen.

MechWarrior?

Eine gewisse Verwandtschaft der sogenannten Planet Runner mit den berüchtigten BattleMechs oder Hercs ist durchaus gegeben. Earthsiege und MechWarrior lassen sich schon fast als Simulationen bezeichnen. Shattered Steel ist actionlastiger und orientiert sich damit eher an Terra Nova. Als Eingabegeräte stehen Tastatur, Maus oder Joystick zur Auswahl. Während man die Bewegung und den Zielcomputer mit der Tastatur bedient, zielt und feuert man mit der Maus. Dabei dreht sich nur der Kopf des Planet Runners, ohne daß er seine Laufrichtung ändert. Shattered Steel ist über dieses System viel anwenderfreundlicher zu bedienen als beispielsweise MechWarrior. Auf Kosten der Details, wie man feststellt, sobald man seinen Planet Runner mit neuen Waffen, Schilden oder Triebwerken ausstatten möchte. Hier ist die Auswahl ziemlich klein, für ein Actionspiel aber völlig ausreichend. Die Cockpitgestaltung ist übersichtlich und zweckmäßig. Radar, verbleibende Schildstärke, Munitionsreserven und Energieverteilung gehören zu den wichtigsten Instrumenten.

Erhaben

Auch wenn es sich bei Shattered Steel um das erste Spiel von Interplay in dieser Art handelt, ist ihnen die Umsetzung hervorragend gelungen. Vorausgesetzt man ist stolzer Besitzer eines Pentiums mit 16 MB RAM und einer guten Grafikkarte. Ansonsten muß nämlich auf die SVGA-Darstellung vezichtet werden. Über allerlei Einstellungen läßt sich die Spielgeschwindigkeit an die Leistungsfähigkeit der Hardware anpassen. Einziges Manko der sehr guten 3D-Engine: Wie auch bei MechWarrior und allen anderen Spielen dieser Art tauchen entfernte Gegner nicht am Horizont auf, sondern plötzlich ein Stück davor. Shattered Steel unterstützt übrigens alle gängigen VR-Systeme. Der Sound ist von einer ähnlich hohen Qualität. Klare Sprachausgabe, abwechslungsreiche Hintergrundmusik und realistische Soundeffekte machen Shattered Steel zum Spielerlebnis. Vor jeder einzelnen Mission erhält man wie gewohnt eine genaue Beschreibung der Ziele. Jeder Auftrag wurde abwechslungsreich gestaltet. Teilweise stehen sogar mehrere Aufträge zur Auswahl. Die Schwierigkeit steigt in einem vernünftigen Verhältnis langsam an. Alternativ bietet Shattered Steel auch Multiplayer. Bis zu 16 Spieler können im Netz gegeneinander antreten oder zwei über Modem.

Alexander Geltenpoth



Die vom Reaktor produzierte Energie kann selbstständig Waffen, Schilde und Fortbewegung zugeteilt werden.

KOMMENTAR

» Wer MechWarrior für zu kompliziert hält und schnelle Actionspiele bevorzugt, ist hier genau richtig. Ohne größere Unterbrechungen lassen sich die Missionen nacheinander durchspielen. Die 3D-Engine ist besonders lobenswert. Verglichen mit MechWarrior erreicht sie auf gleicher Hardware viel bessere Resultate. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	16 Spieler Netzwerk, 2 Spieler Modem		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB, Roland
Sprache:	englisch	CD/HD:	327 MB/36 MB - 345 MB
Hersteller:	Interplay	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 83%	Sound: 82%	Genre:	3D-Action

82%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Kurzweilig: Gute SVGA-Grafik und simple Steuerung* «

Destiny

SCHICKSALSSCHLAG

Kein Spiel ist perfekt. Schon gar nicht im Genre der Strategiespiele. Hier gilt es immer, den optimalen Mittelweg zwischen Realismus und Spielbarkeit zu finden.

Je realistischer ein Strategiespiel oder eine Wirtschaftssimulation ist, desto komplexer wird das Programm auch, und damit verringert sich die Spielbarkeit. Über ein gelungenes Interface läßt sich zudem viel retten. Civilization 2 ist so ein Spiel, das hohe Ansprüche stellt und der Mehrheit der Strategie-Fans zusagt. Interactive Magic meinte es mit Destiny ein bißchen zu gut.



Die Perspektive der 3D-Engine ist relativ frei wählbar.



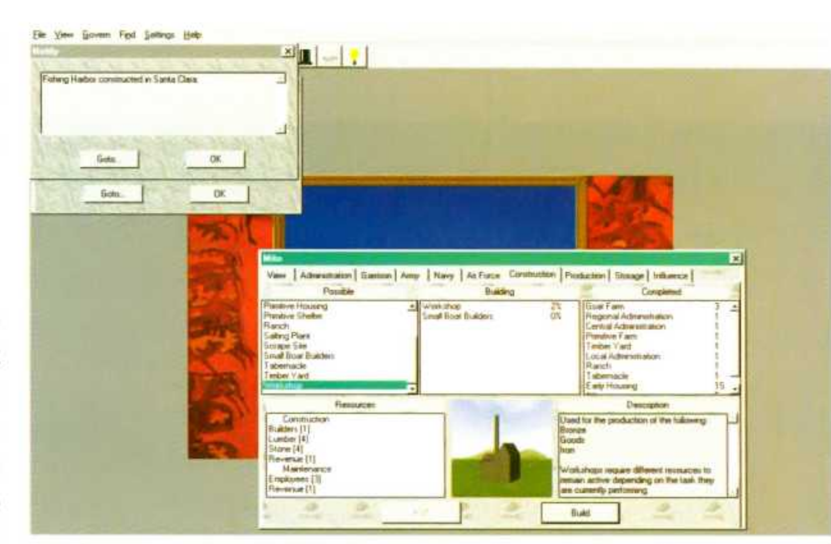
Die topographische Karte gehört zu den nützlicheren Hilfsmitteln.

Gottspiel 3D

Innovation treibt auch mal seltsame Stilblüten. Ein Gottspiel mit 3D-Engine? Das gab es wirklich noch nie und kommt hoffentlich auch nicht mehr vor. Dadurch wird die ohnehin komplizierte Steuerung noch erschwert, und die Übersichtlichkeit sinkt in den Keller. Eigentlich schade, denn ansonsten hat sich der Designer sichtlich Mühe gegeben. Destiny besitzt erheblich mehr Tiefgang als Civilization 2. Die Entwicklungen sind feiner abgestuft, und die Rohstoffe werden nicht nur zum Handel benötigt. Wer also seine Soldaten mit Schwertern bewaffnen will, muß erst eine Eisenerzmine finden, das Erz abbauen, verhütten und anschließend schmieden. Dafür benötigt man natürlich eine Mine, eine Erzschmelze und eine Schmiede. Man kann sich sehr leicht vorstellen, was es für einen Umstand macht, jedes einzelne Gut von der Urproduktion an zu verwalten.

Tabellarisch

Destiny verfügt schon über eine vernünftige Grafik, aber die meiste Zeit des Spiels muß man sich durch trockene Listen und Tabellen kämpfen. Hier wäre etwas Grafik nötig gewesen. Wahlweise läßt sich Destiny sogar in Echtzeit spielen, für den Fall, daß sich jemand unterfordert fühlen sollte. Sobald man militärisch aktiv wird, ist der Echtzeitmodus mit der 3D-Engine gar nicht so verkehrt. Bewegung und Kampf gehen auch schön einfach und praktisch von der Hand. Ein simpler Mausklick genügt, und die Soldaten marschieren los. Wie bei Civilization werden Kriege aber eigentlich immer durch Wirtschaftskraft und Technologie entschieden.

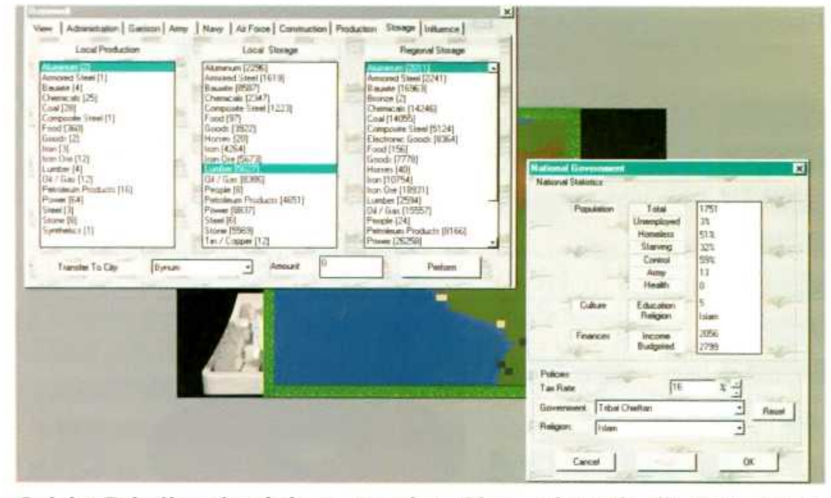


Damit Ihre Städte wachsen können, müssen neue Gebäude errichtet werden, die als Behausung, Lager oder Produktionsstätte dienen.

Über das Ziel hinaus

An der schlechten Spielbarkeit kann leider auch die Enzyklopädie mit Hunderten von Einträgen nichts ändern. Destiny läßt sich sogar im Netzwerk oder über Modem spielen, aber dafür müßte man erst mal einen ähnlich ambitionierten Mitspieler finden. Verschiedene Zielvorgaben in den einzelnen Szenarien würden auch für nahezu unendlichen Spielspaß sorgen. So viele gute Ansätze und Ideen wurden der Komplexität geopfert.

Alexander Geltenpoth

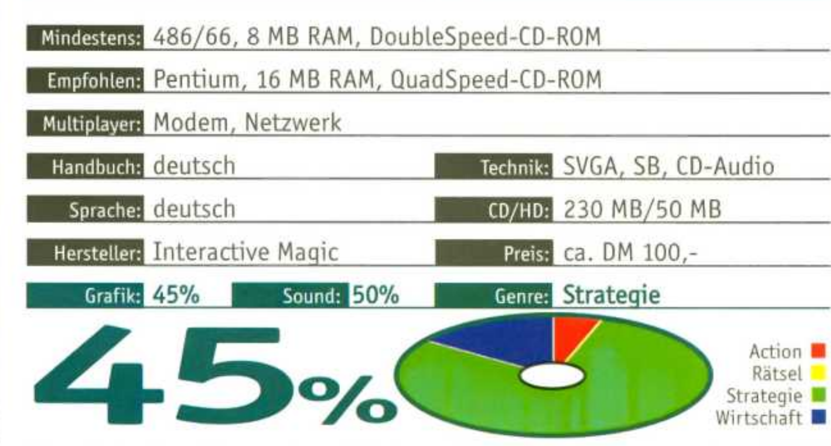


Solche Tabellen dominieren Destiny. Oben sehen Sie die Verwaltung der Bevölkerung, Produktion, Lagerbestände und Güter.

KOMMENTAR

» Destiny ist einer der traurigen Fälle, in denen ein Strategiespiel die Grenzen der Komplexität überschritten hat. Wer sich wirklich ernsthaft damit befassen möchte, sei gewarnt. Destiny ist kein Spiel mehr, das ist Arbeit! Ein durchdachteres Interface und der Verzicht auf die 3D-Engine hätten schon genügt, um ein aufwendiges, aber überschaubares Strategiespiel zu erhalten. So ist es nur absoluten Freaks anzuraten. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	Modem, Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Sprache:	deutsch	CD/HD:	230 MB/50 MB
Hersteller:	Interactive Magic	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 45%	Sound: 50%	Genre:	Strategie

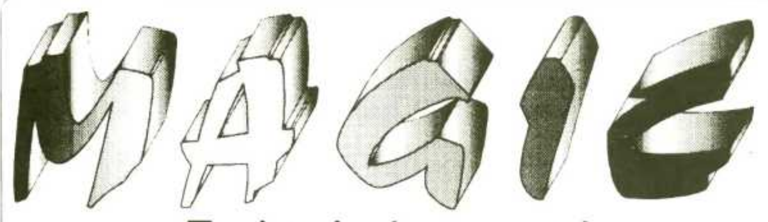


» *Gute Ansätze, aber leider mißglücktes Strategiespiel* «

Bestellannahme:

(0 61 84) 6 27 88

von Montag bis Freitag 10 - 20 h,
Samstag 10-16 h
Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold
Telefax : (0 61 84) 6 27 88



Entertainment
Computer-& Videospiele Versand
...online with the future

Ladenverkauf:
(Verkauf zu Versandpreisen!)

MAGIC Entertainment Center
Moersenstr. 61
47198 Duisburg-Homberg
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21h

MAGIC Entertainment Center
Steinbrinkstraße 255
46145 Oberhausen-Sterkrade
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-20h

Generation X
Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20 h, Sa 10-16 h

PC CD-ROM

3 Skulls of the Toltecs	DV 79,95
4-4-2 Fußball	DA*59,95
Absolute Pinball	DA 64,95
Adams Family Pinball	DA*64,95
Advanced Tactical Fighter	DV 79,95
ATF Data Disk:Nato Fighter	DV*39,95
Afterlife	DV*79,95
AH-64D Longbow	DV 79,95
AH-64D Longbow:Flah P. Korea	DV*46,95
Alien Incident	DV 52,95
Alien Trilogy	**DV°79,95**
American Civil War	DA 69,95
Amok	DA*74,95
Armored Fist 2.0	**DV°79,95**
Azraels Tear	DV 69,95
Baku Baku Animal	DV 54,95

Baphomets Fluch
DV 69,95

Batman Forever Coin Up	DA*64,95
Battlecruiser 3000 AD	DV*59,95
Battleground Ardennen (WIN)	DV 67,95
Battleground Gettysburg (WIN)	DV 67,95
Battleground Waterloo (WIN)	DV*67,95
Battle Arena Toshinden	DV 67,95
Betrayal in Antara (WIN)	DA*74,95
Birthright (WIN)	**DA°79,95**
Bleifuß	DV 49,95

Bleifuß 2
DV*59,95

Blood & Magic AD&D	DA*74,95
Boong!	DV 49,95
Bubble Bobble	DA*59,95
Bug!	DV*54,95

Bundesliga Manager´97
DV 74,95

Burning Steel 4	DV*69,95
Ceasar 2	DV 79,95
Chaos Overlord (WIN´95)	DV*72,95
Chartbreaker	DV*69,95
Chessmaster 5000	DV*69,95
Chronicles of the Sword	DV 72,95
Civilization 2	DV 77,95
Civil War General	DV*82,95
Clandestiny (WIN´95)	**DV°74,95**
Comanche 3.0	**DV°77,95**
Comanche 3.0	EV*72,95
Command & Conquer 1	DV 79,95
C&C Mission CD	DV 27,95
C&C Leveleditor Vol.2	DV 29,95
C&C Leveleditor Vol.3	DV 29,95
Command Companion	DV 29,95
C&C SVGA (WIN´95)	DV*89,95

Command & Conquer 2
DV*89,95

Conquest of New World	DV 84,95
Creatures (WIN´95)	DV*69,95
Crow:City of Angels (WIN)	**DA°79,95**
Crusader: No Regret	**DV 64,95**
Cyber Gladiator	DV*69,95
Cyberia 2	DV 74,95

Daggerfall
DV*74,95

Das Hexagon-Kartell	DV*66,95
Das Schwarze Auge 3	**DV°39,95**
Das Schwarze Auge 1-3	**DV°79,95**
Davis Cup Tennis	DA 77,95
Daytona USA	DA*69,95
Deadline	DA 38,95
Deadlock	**DV 79,95**
Deadly Skies	DA*74,95
Deathgate	DV 72,95
Deathkeep AD&D (WIN´95)	DA 69,95
Demonworld	DV*79,95
Der Planer 2	DV 69,95
Der Produzent	DV 74,95
Descent 2	DA 79,95
Descent 2 Mission Builder	DA*39,95
Destiny	DV*74,95

PC CD-ROM

Destructin Derby 2	**DA°69,95**

Diablo
DV*79,95

Die Fugger 2	DV 59,95
Die Hard Trilogy	**DV°74,95**
Die Pandora Akte	**DV°79,95**
Die Schlümpfe	DV 64,95
Die Siedler 2	DV 69,95
Die Siedler 2 Mission-CD	**DV°34,95**

Discworld 2
DV*79,95

Dominion	DV*i.V
Down in the Dumps	**DV°72,95**
Dragonheart:Fire&Steel (WIN)	DA*64,95
DSF Fußballmanager	DV*84,95

Dungeon Keeper
DV*74,95

Earthsiege 2 (WIN´95)	DV 79,95
EF 2000 (TFX)	DV 79,95
EF 2000 Exp. Pack:Tact-Com	DV*34,95
EF 2000 Special Edition	**DV°79,95**
Elisabeth I.	DV 69,95
F1 Manager ´96	DV 74,95
F1 Racing	DA*79,95
F-22 Lightning 2	DV*79,95
F-22 Lightning 2	EV 72,95
Fable	**DV 77,95**
Fantasy General	DV 67,95
Fast Attack	DV 64,95
FIFA Soccer ´96	DV 76,95

FIFA Soccer´97 (WIN´95)
DV*72,95

Firefight	DA 59,95
Flottenmanöver	DV*74,95

Formel 1
DV*72,95

Flugsimulator 6.0	DV*99,95
FS5: Designer 2.0 (WIN)	DV*69,95
FS5: Scenery Kanarische Ins.	DA*64,95
Flying Corps	DV*84,95
FPS Baseball ´96 (WIN´95)	EV 64,95
Gabriel Knights 2	DV 84,95
Games Cheat	DV 24,95
Gearheads	DV 49,95
Gene Machine	DV 69,95
Gene Wars	**DV 74,95**
Golden Gate Killer (WIN)	DV 69,95

Grand Prix 2
DV 89,95

H. Q. Aircraft Collection	DA 59,95
Hardline	**DT 59,95**
Hattrick WINS (WIN´95)	DV*79,95
Hexen beyond Heretic(WIN95)	DA*69,95
Hexen Mission Disc	DA 31,95
Hind	**DV 69,95**
Holiday Island	DV*84,95
Hugo 2	DV*49,95
Hugo 3	DV 64,95
Hugo 4	DV*67,95
Into the Void	DV*72,95
Iron & Blood	DA*69,95
Iron Man/XO	DA 64,95

Jagged Alliance 2: Deadly Games DV*74,95

John Madden NFL´97	DV 72,95
Karma-Fluch der 12 Hohlen	DV 72,95
Kingdom of Magic	DV 69,95
Krazy Ivan (WIN´95)	DA*72,95
Lands of Lore 2	**DV°84,95**
Leisure Suit Larry 7 (WIN)	DA*79,95
Lighthouse (WIN)	DV 84,95
Links 386 CD incl. 2 Kurse	DA 69,95

PC CD-ROM

Links LS incl. 3 Kurse	**DV 89,95**
Links Banff Springs	DA 49,95
Links Castle Pines Golf Club	DA 49,95
Links Cog Hill	DA 49,95
Links Devil´s Island	DA 49,95
Links Firestone Country Club	DA 49,95
Links Mauna Kea	DA 49,95
Links Pelican Hill	DA*49,95
Links Pinehurst 2	DA*49,95
Links Prairie Dunes Country C.	DA 49,95
Links Riviera Country Club	DA 49,95
Lords of the Realms 2	DV*i.V.
M.A.X	**DA°74,95**
M.D.K.	**DA°79,95**
Mad TV 2	DV*69,95
Magic the Gathering (WIN)	**DA°82,95**

Master of Orion 2
DV*82,95

Mech Warrior 2:Mercenaries	**DV°79,95**
Mech Warrior 2:Mercenaries	EV 79,95
Mech Warrior 2:Spec. Edit.	DV 79,95
Mega Pak 5	DA 79,95
Mega Pak 6	**DA 79,95**
Mega Race 2	DV 54,95
Missionforce Cyber Storm	**DV 79,95**
Monopoly	DV 59,95
Monster Truck	DA*69,95
Monthy Python:Ritter.... (WIN)	DV 64,95
Moto X	DA*74,95
Myst	DV 59,95
NBA Jam Extreme (WIN)	DA*69,95
NBA Live´97	**DV°72,95**
Nascar Racing 2 (WIN)	**DA°79,95**
Need for Speed Spec. Edition	**DV 76,95**
Nemesis	DV*74,95
NFL Quarterback Club´97	DA*64,95
NHL Hockey´97	**DV 72,95**
NHL P.play Hockey97(WIN95)	DA*59,95
Nihilist	DA*69,95
Normality	DV 72,95

Wir führen eine große Auswahl an Level´CD´s z.B. C&C, Warcraft 2, Need for Speed usw.

Olympic Games	DA 67,95
Olympic Gold	DV 52,95
Olympic Soccer	DA 67,95
Onside Soccer	DV 74,95
Orionburger	DV*72,95
Othello	DV*44,95
Panzer Dragoon	DA*69,95
Perfect Assissin	DV*69,95
PGA Tour Golf´96	DA 74,95
PGA Sawgrass Data Disk	DA 36,95
Phantasmagoria	DV 82,95
Phantasmagoria 2 (WIN)	DV*84,95
Pinball´97	DA*54,95
Pinball Construction Kit	DV 64,95
Police Quest 5:Swat	DA 79,95
Pray for Death	DV 39,95
Privateer 2:The Darkening	**DV°79,95**
Pro Pinball - The Web	DV 49,95
Pro Pinball (WIN´95)	DV 55,95
Project Paradise	DA*79,95
Psycho Pinball	DA 69,95
Puppen, Perlen & Pistolen	**DV°69,95**

Wir führen keine indizierten Spiele!

Rally Racing´97	**DV 74,95**
Rayman	DA 59,95
Ratsel des Master Lu	DV 74,95
Rebel Assault 2	DV 82,95
Return Fire (WIN´95)	DA 74,95
Risiko	DV*74,95
Road Rash (WIN´95)	**DV 59,95**
S.T.O.R.M.	DV 74,95

Schleichfahrt
DV 74,95

Schleichfahrt Special Edition	DV 79,95
Scorched Planet	DV*64,95

PC CD-ROM

Sega Rally	DA*69,95
Shadoan (WIN)	DA 84,95
Shannara	DV 69,95
Shattered Steel	**DA 69,95**
Sherlock Holmes:Geheimnis..	DV 74,95
Shockwave Ass. (WIN´95)	DA*79,95
Silent Hunter	DV 69,95
Sim City 2000 Network Edition	**DV°88,95**
Sim Park	DV*74,95
Space Hulk 2 (WIN´95)	DA 79,95
Spud	DV 62,95
StarCraft (WIN)	DV*84,95
Starfighter 3000	DV 74,95
Star Trek DS9:Harbinger	DA 72,95
Star Trek Warrior Set	DV 67,95
Star Wars Collection	DA 59,95
Striker´96	DV 79,95
Sonic	DA 54,95
Super Bubsy (WIN´95)	DA*74,95
Super Eurof. 2000 (WIN´95)	DV*89,95
Super Motocross (WIN)	DA*64,95
Super Streetfighter 2	DA 59,95

Syndicate Wars
DV*79,95

Synergist	DV*74,95
Terminator Skynet	DA*67,95
Terra Nova: Strike Force ...	DV*74,95
The Dig	DV 74,95
The Muppets Inside (WIN´95)	DA 69,95
The Mutation of J.B.	DV*99,95
Theme Hospital	**DV°74,95**
Tie Fighter	DV 74,95
Time Commando	DV 72,95
Tomb Raider	**DA°69,95**
Tommy (WIN)	DA 79,95
Toonstruck	**DV°69,95**
Triple Play Baseball´97	DV*i.V.
Trophy Bass 2 (WIN´95)	EV*69,95
Tunnel B1	**DV°79,95**
US Navy Fighter´97 (WIN´95)	DV*79,95
Ultimate Mix	DV*i.V.
Ultra Pinball 2:Creep Night	DV*69,95
Viking Conquest	DV*64,95
Virtua Fighter (WIN´95)	DA 69,95
War College (UMS 3)	DA*64,95
Warcraft 2	DV 74,95

Warcraft 2 Exkl. Edit.(WIN)
DV 79,95

Warcraft 2 Expansion Pack	DV 29,95
Warwind	DV*i.V.
Wayne Gretzky All Stars	DA 77,95
White Lines	DV 59,95
Wing Commander 4	DV 78,95
WipEout 2097	**DA°74,95**
Wizardry Gold	DV*72,95
World Rallye Fever	DA 64,95
Worms	DV 59,95
Worms:Reinforcements	DV 34,95

Worms Special Edition
DV 69,95

WWF In Your House	DA*64,95
X-Car	DV*74,95
X-Men:Children of the Atom	DA*69,95
Yatzee	DV*39,95
Z	**DV 69,95**
Z Director´s Cut	DV 19,95
Zork Nemesis (WIN)	DV 79,95

MAGIC PREISHITS!

3-D Lemmings	**DA 29,95**
7 th Guest	DA 21,95
Alien Virus	DV 24,95
Alone in the Dark 1	DV 24,95
Amerika 1861-1865	DV*24,95
Armored Fist	DV 34,95
Batman Forever	DV 34,95
Bioforge Classic	DV 29,95
Bundesliga Manager Profess.	DV 19,95
Chewy-Escape from F5	DV 34,95
Christof Kolumbus	DV 19,95
CivNet	DV 55,95
Civilisation	DV 29,95

MAGIC PREISHITS!!

Comanche + Mission	DV 39,95
Creature Shock	DA 21,95
Crusader Classics	DA*29,95
Cyberia 1	DV 39,95
D	DV 34,95
Daedalus Encounter	DV 24,95
Der Reeder	DV 19,95
Descent 1	DV*39,95
Die Höhlenwelt Saga	DV 19,95
Die Siedler	DV 29,95
DSA 1:Schicksalsklinge	DV 24,95
DSA 2:Sternenschweif	DV 24,95
Dune 2:Battle for Arakis	DV 29,95
Dungeon Master 2	DV 34,95
Earthsiege 1	DV 21,95
Eishockey Manager	DV 19,95
Fade to Black Classic	DV 34,95
Fatal Racing	DV 34,95
FIFA Soccer Classic	DV 29,95
Flashback	DV*24,95
Flight Unlimited	DV 39,95
Frankenstein	DV 34,95
FX Fighter	DA*24,95
Gabriel Knight 1	DV 19,95
Grand Prix	DA 29,95
Indiana Jones 4	DV 34,95
IndyCar 1	DV 21,95
IndyCar 2	DA 39,95
Indy Jones Desktop	DV 24,95
Inferno + TFX	DV 34,95
Jagged Alliance	DV 34,95
Judge Dredd	DA 24,95
Kings Quest 7 (WIN)	DV 24,95
Kyrandia 3	DV 21,95
Last Dynasty	DV*29,95
Lemmings Bundle	DA 29,95
Links The Challenge at Golf	DA*24,95
Little Big Adv. Classic	DV 29,95
Lode Runner 1.0	DV 29,95
Lost Eden	DV 21,95
Lucas Arts Clas. Adventures	DV 39,95
Lucas Arts Clas. Simulations	DV 39,95
Magic Carpet Classic	DV 29,95
Maniac Mansion 2:Day of..	DV 29,95
Martini Racing	DV 24,95
Master of Magic	DV*39,95
Might and Magic 1-3	DV 39,95
Monkey Island 1	DV 26,95
Monkey Island 2	DV 26,95
Monthy Python Compl.	DA 24,95
NBA Jam T.E.	DA 34,95
NHL´95 Classic	DV 29,95
Outpost 1.5	DV 34,95
PGA Tour Golf 486 Classic	DV 29,95
Pitfall (WIN´95)	DV 29,95
Pizza Connection	DV 19,95
Police Quest 4	DV*21,95
Prince of Persia 1+2	DA 24,95
Railroad Tycoon Deluxe	DV 29,95
Rebel Assault	DA 34,95
Red Baron 1	DA*24,95
Revolution X	DA 24,95
Rise 2:The Resurrection	DA 34,95
Sam & Max	DV 29,95
Shanghai Great Moments	DV 24,95
Shivers (WIN)	DV 29,95
Simon the Sorcerer 1+2	DV 49,95
Stonekeep	**DV 49,95**
Street Fighter 2	DA*24,95
Strike Commander Classic	DV 29,95
Syndicate Plus	DV 39,95
System Shock	DV 29,95
Teamchef	DV 29,95
The Hive	DV 34,95
Theme Park Classic	DV 29,95
Tilt	DA 21,95
Transport Tycoon+Editor	DV 29,95
UFO:Enemy Unknown	DV 29,95
U.S. Navy Fighter Classic	DV 29,95
Vollgas	DV 34,95
Wing Commander 3 Classic	DV 34,95
WipEout	**DA 29,95**
Woodruff (Goblins 4)	DV 29,95
Wolfpack	DV 26,95
WWF:Arcade Game	DA 34,95
X-Wing + Mission	DV 34,95

*: Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar, konnen aber inzwischen erschienen sein. Vorbestellung moglich! Stand 02.11.96 Versionen: DV = komplett deutsch, DA = deutsche Anleitung, EV = englische Version Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhaltlich!!!
Der Versand erfolgt per Nachnahme (DM 9,90,- + DM 3,- NN-Gebühr) oderper Vorkasse (DM 6,90,-). Ab einem Bestellwert von DM 250,-- liefern wir versandkostenfrei! Auslandslieferung nur gegen Vorkasse (+DM 20). Es gelten unsere Allgemeinen Geschaftsbedingungen. Fur bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir eine Pauschale in Hohe von DM 20,-- HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT!!! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich! Keine Haftung fur Irrtumer und Druckfehler

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

Erinnern Sie sich noch an Blue Bytes Great Courts 2? Gut, denn dieses Software-Fossil ist immer noch die beste Tennis-Simulation für den PC.



Die Pixelhaufen - sorry - die Racketstars lassen sich wenigstens exakt steuern.

Telstars Complete Davis Cup Tennis ändert daran jedenfalls nichts. Auf vier verschiedenen Untergründen spielen Sie wahlweise Freundschaftsspiele, eine komplette Davis Cup-Saison oder eine frei konfigurierbare Liga. Egal ob Sie im Doppel oder Einzel antreten, die Animationen der pixeligen Sprites erinnern eher an Michael Jackson beim Moonwalk als an die eleganten Bewegungen eines Stefan Edberg. Auf diesen und seine Kollegen müssen Sie sowieso verzichten, da alle Spieler lediglich Phantasienamen tragen. Selbst auf dem Schwierigkeitsgrad „Hard" ist Davis Cup Tennis übrigens so einfach, daß Sie spätestens nach einer Stunde wütend den Schläger in die Ecke schleudern. Das liegt an der exakten Steuerung, dem einzigen Highlight des Games. Tennis-Fans müssen also weiter darben, doch mit Codemasters' Pete Sampras Tennis wartet bereits der nächste Herausforderer in der Umkleidekabine. Hoffentlich schafft es Pete wenigstens bis zum Viertelfinale.

Christian Bigge

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,		
Empfohlen:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch/deutsch	CD/HD:	228MB/68MB
Hersteller:	Telstar	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 30%	Sound: 20%	Genre:	Sportspiel

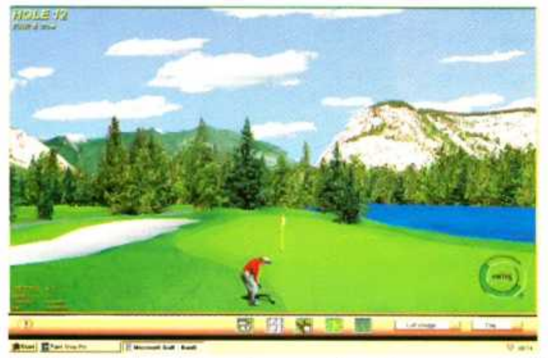
24%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Wieder nix für Tennis-Freaks! Schade! «

MS GOLF 3.0

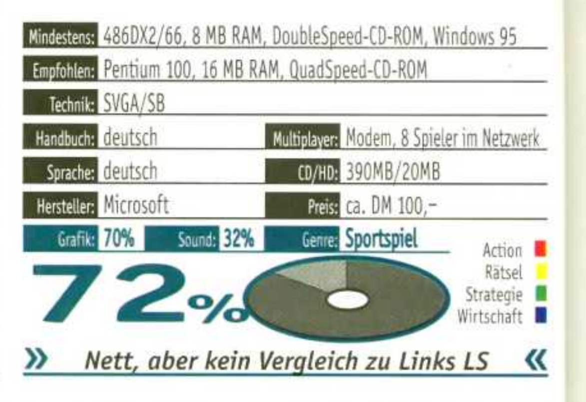
Die 2.0-Version war das perfekte Windows-Pendant zu Links 386 pro, Microsoft Golf 3.0 kann jedoch bei weitem nicht die Klasse des neuen Links LS erreichen.



Schön war er schon immer, der Kurs von Banff Springs. Leider aber auch altbekannt.

So wird nur das Gewohnte geboten: eine leicht aufgebohrte Grafik, die immerhin Auflösungen von bis zu 1.024 x 768 Bildpunkten verkraftet, dann aber lediglich grob aufgelöst wird, das obligatorische Swing-O-Meter und - kaum zu glauben - die zwei Klassiker-Kurse von Harbour Town und Banff Springs, beides Urgesteine des PC-Golfs. Das Ganze ist nett spielbar, Fenster lassen sich ganz Windows-like beliebig konfigurieren, und mitunter zwitschern gar ein paar Vöglein aus den Lautsprechern. Ohne irgendeine Innovation verschwindet MS Golf aber im Durchschnittsbrei. Zumindest hat man an eine Netzwerk-Option gedacht, gleich acht Spieler können gegeneinander antreten. Ach ja, mit ein paar Tricks lassen sich alte Links 386 pro-Kurse mit MS Golf 3.0 spielen, damit's nicht allzu eintönig wird. Da auch das Microsoft-Programm recht hardwareintensiv zu Werke geht, sollten Golf-Fans zum in allen Belangen überlegenen Links LS von Access greifen.

Christian Bigge



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Modem, 8 Spieler im Netzwerk
Sprache:	deutsch	CD/HD:	390MB/20MB
Hersteller:	Microsoft	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 70%	Sound: 32%	Genre:	Sportspiel

72%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Nett, aber kein Vergleich zu Links LS «

OLYMPIC SOCCER

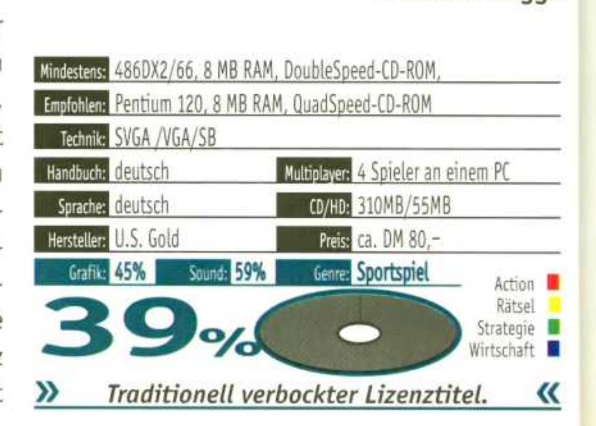
Urrrg! Kaum daß wir den Schock von Olympic Games verwunden haben, greift U.S. Gold zum zweiten Mal in die Tonne.



Spärlich animierte Polygone zuckeln ziemlich planlos über den Bildschirm.

Olympic Soccer verbindet mäßige Grafik mit spärlichen Animationen und kümmerlicher Spielbarkeit. Die Polygonspieler, die Sie unter anderem durch das olympische Turnier führen können, weisen kaum Texturen auf und bewegen sich trotzdem erstaunlich ruckelig über den Bildschirm. Zwar wurden einige Aktionen wie Fallrückzieher oder Kopfbälle integriert, aufgrund mangelnder räumlicher Übersicht lassen sich diese aber kaum ausführen. Kein Wunder, daß Sie deshalb selbst einem Computergegner wie Albanien hoffnungslos unterlegen sind. Dank der ungenauen Steuerung laufen Sie ständig dem Ball hinterher, bis eine glückliche Grätsche entweder zum Ballbesitz oder zur gelben Karte führt. Halten Sie selbst den Ball länger als ein bis zwei Sekunden am Fuß, beginnt das Spielchen von neuem, da die Lederkugel schon wieder beim Gegner weilt. Igitt! Dieses Spiel rettet selbst die ganz vernünftige Sprachbegleitung des Johannes Baptist Kerner nicht mehr vor der roten Karte. Wie gut, daß es noch FIFA 97 gibt.

Christian Bigge



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,		
Empfohlen:	Pentium 120, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA /VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	310MB/55MB
Hersteller:	U.S. Gold	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 45%	Sound: 59%	Genre:	Sportspiel

39%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Traditionell verbockter Lizenztitel. «

Daytona U.S.A. • Rennspiel

AUTO-MATISCH



Jeder, der Rennspiele mag, hat diese Raserei wahrscheinlich schon zigfach in der Spielhalle nebenan gezockt. Die Rede ist von Segas Arcade-Blockbuster Daytona U.S.A., seinerzeit ein Meilenstein im Automaten-Bereich. Jetzt düsen die Stockcars auch über PC-Bildschirme, müssen sich hier aber starker Konkurrenz erwehren.

Lediglich die drei bekannten Strecken liefert Sega auf seinem Silberling mit, etwas wenig im Vergleich zu Bleifuß 2 oder Ralley Racing 97. Dafür sind die Daytona-Kurse ziemlich lang und besonders aufwendig designt. Auch die Fahrphysik ist durchaus gelungen. Mit ein wenig Übung sliden Sie wunderschön in die Kurven, Profis versuchen jedoch, die Kurse möglichst ohne Schleuderbewegungen zu meistern. Die Tastatursteuerung können Sie nach Belieben konfigurieren, natürlich dürfen Sie aber auch einen Joystick benutzen. Kleinere Fahrfehler verzeiht das Programm dabei gnädig, größere werden mit einem spektakulären Abflug der eigenen Karosse gewürdigt. Aufgrund der daraus resultierenden Schäden am Fahrzeug wird besonders bei längeren Rennen gegen die vierzig (!) Computergegner ein Boxenstopp notwendig. Normalerweise verlieren Sie dabei aber so viel Zeit, daß Ihnen nur ein Neustart weiterhilft. Wählen können Sie lediglich zwischen zwei Automatik- und zwei Schalt-Boliden, die sich durch ihre Beschleunigungswerte und Bodenhaftung voneinander unterscheiden.

Hardware-Fresser

Die Streckengrafik ist wirklich außergewöhnlich, an Animationen hat Sega nicht gespart. Wenn Ihnen bei Geschwindigkeiten jenseits der 300 Stundenkilometermarke noch Zeit dafür bleibt, können Sie galoppierende Pferde am Wegesrand erspähen, eine Schar Tauben flattert vor Ihrem Auto umher oder die überlebensgroße Statue des Virtua Fighter-Helden Jeffry erweckt Ihre Aufmerksamkeit. Sie düsen an riesigen Felswänden entlang, passieren Jachthäfen oder Hängebrücken. Doch so viel Üppigkeit hat auch seinen Preis. Selbst mit einem Pentium 166 und 32 MB RAM hatte unser Testexemplar an einigen Streckenstellen noch leichte Ruckelprobleme im Vollbildmodus. Diese ließen sich erst durch eine Verkleinerung des Spielbildschirms beseitigen. Etwas mehr Performance bringt auch der Sprung in die Cockpit-Perspektive (eine von vier möglichen), da in diesem Modus nicht so viele Details dargestellt werden müssen. Ein weiteres Manko: Die Sounds dröhnen zwar in CD-Audio-Qualität aus den Lautsprechern - und im Falle der Motorengeräusche sogar gar nicht schlecht -, aber wenn Ihnen der Singsang japanischer Fistelstimmen gefallen sollte, müssen Sie schon über einen Satz hörerprobter Ohren verfügen. Abschalten können Sie diese Dudelei nämlich leider nicht.

Christian Bigge



Aus der Nähe wirken die Texturen der Boliden sehr realistisch.

DIE DREI STRECKEN

Alle drei Strecken haben Ihre Besonderheiten. Hier sehen Sie sie gleich aus drei von vier möglichen Blickwinkeln.



Der Beginner-Kurs ist ein einfaches Oval, das Sie beinahe komplett mit Topspeed durchfahren können.



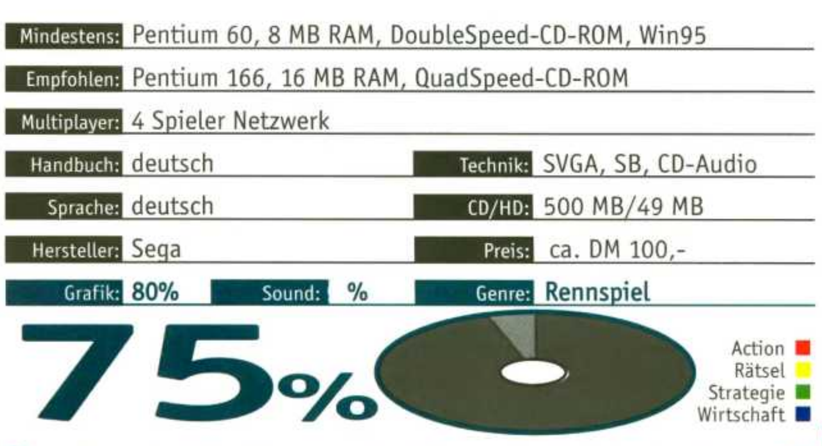
Schon schwieriger! Im Advanced Modus kämpfen Sie sich rund eine Minute durch mehrere Haarnadeln.



Nur für Profis! Der Expert-Kurs bietet zwei Minuten pro Runde reinen Thrill bei höchster Konzentration.

KOMMENTAR

» Bleifuß 2 ist etwas abwechslungsreicher, nicht zuletzt dank der sieben Strecken; auch die Fahrphysik scheint mir einen Tick gelungener. Wenn man von der nervigen Dudelmusik absieht, bleibt Daytona dennoch ein gutes Spiel. Die drei Strecken sind perfekt designt, und Racing Fans wird Fahrspaß pur geboten. Etwas mehr PC-Design hätte man aber schon in das Produkt stecken können, statt dessen wurde einfach 1:1 konvertiert. Wer immer noch seine Markstücke in die Spielhalle schleppt, sollte hier zugreifen, allen anderen wird erst einmal ein Probespiel empfohlen. «



Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	4 Spieler Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Sprache:	deutsch	CD/HD:	500 MB/49 MB
Hersteller:	Sega	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 80%	Sound: %	Genre:	Rennspiel

» *Gute Arcade-Umsetzung mit stärkerer Konkurrenz!* «

Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.

WIR STARTEN AUS



F1-MANAGER 96 VERSION 2.0

jetzt mit ... Zusatzhandbuch
Sprachausgabe • Zusatzanimationen Telemetrie
Erweiterte On-Line-Hilfe
und Wetterwechsel während der Rennen

PC POWER PLATIN AWARD



Registrierte Kunden erhalten gegen Einsendung von 20,-DM (Scheck) und der Original-CD das Upgrade - mit zusätzlichem Handbuch - auf die Version 2.0

Adresse: Software 2000 • Stichwort: F1-Upgrade • Postfach 110 • 23691 Eutin

Auf der Software 2000-CD befinden sich spielbare Demoversionen sowie Trailer und Screenshots zu Bundesliga Manager 97, Rallye Racing 97 und F1-Manager 96. Zusätzlich jede Menge Screenshots vom Strategiehammer Destiny!

DEMO-CD DEMO-CD





TESTEN SIE IHR FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER
RENNSPORTSIMULATION





RALLYE RACING 97 - FEATURES

Netzwerk Option für bis zu acht Spielern

Alle 28 Strecken der RAC Rallye

SVGA Grafik

Vier Schwierigkeitslevel

Unterschiedliche Wetter- und Strassenverhältnisse

Hochauflösende, dreidimensionale Darstellung der Rennen

Sechs original Wagen aus der Rallye-Weltmeisterschaft

Authentische Renngeräusche und CD-Soundtrack

Erhältlich für PC CD-ROM



SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Montag - Freitag von 14

96 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21

DER ERSTEN REIHE!

N 2.0
H MEHR
SPASS

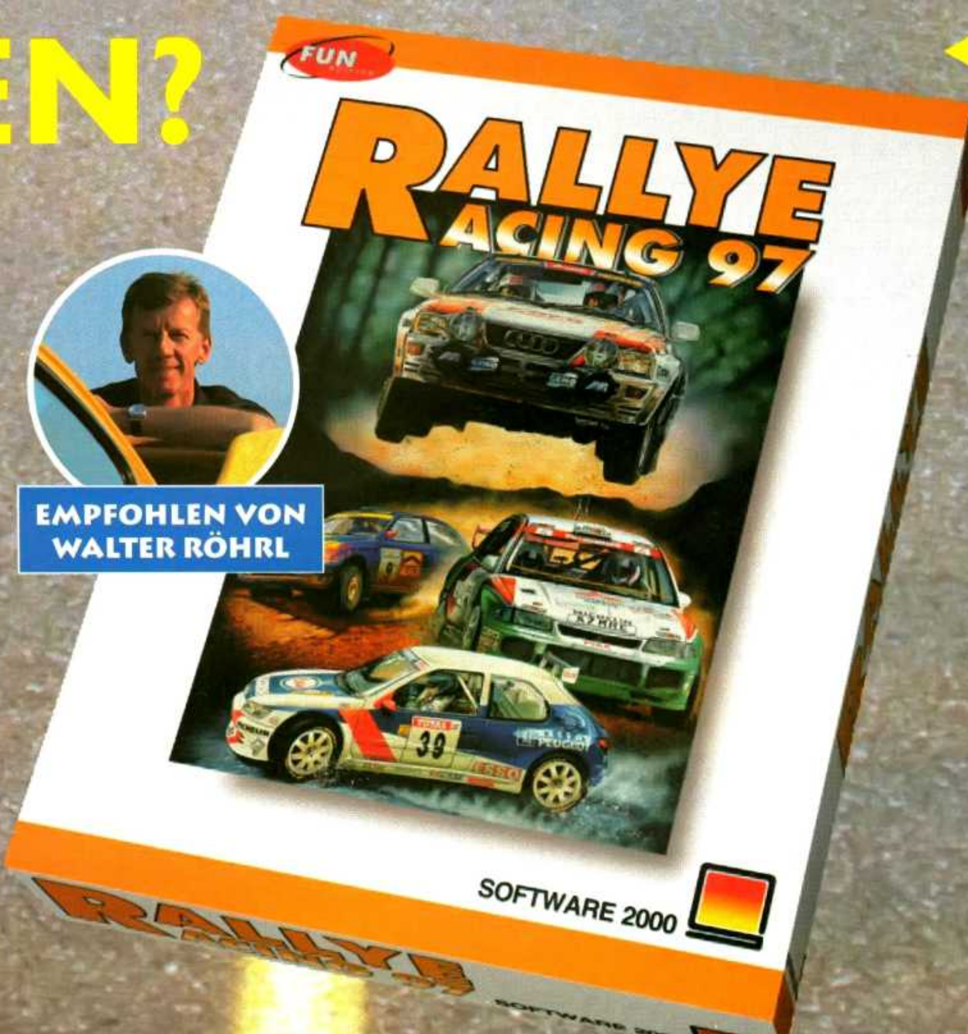








TEN
HREN?



EMPFOHLEN VON WALTER RÖHRL

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -

JA

Ich bestelle di
SOFTWARE 2000 DEMO-CD
inkl. infomateria
gegen 5,-DM in Briefmarken

COUPON

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 11
23691 EUTIN

IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POS



SOFTWARE 2000

bi 19 Uhr • Mailbox ISDN und analog: 0 45 21 - 80 04 47 (nur für registrierte Kunden) • Internet: http://www.software2000.de

SPIELEN SIE MIT

SPIELERFORUM

DIE FORMEL 1 WELTMEISTERSCHAFT

Setups auf der CD-ROM!

Alle Setups zu den eingesandten Strecken-Rekorden sowie für alle Eingabegeräte.

Es ist soweit! Aufgrund der riesigen Beteiligung an unserem letzten Topscore-Wettbewerb ruft PC Action zusammen mit MicroProse zur großen Formel 1-Fahrerweltmeisterschaft auf. Wir suchen den besten deutschen Rennfahrer und Setup-Tüftler aller Strecken der Edel-Simulation F1 Grand Prix 2. Zu gewinnen gibt es einen Super-Preis.

DER PREIS

MICROPROSE

Der gekürte Weltmeister erhält
DAS GROSSE MICROPROSE SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommen Sie alle PC-Spiele des Gütersloher Publishers frei Haus. Die Wettbewerbszeit beläuft sich auf mindestens fünf Monate, so daß Sie genügend Zeit zur Verfügung haben, um auf jeder Strecke eine exzellente Zeit hinzulegen.



Der Spiel-Modus

Anders als beim alten Topscore-Wettbewerb sollen Sie uns diesmal von jeder Strecke eine heiße Runde zusenden. Um Betrügereien von vornherein auszuschließen, müssen Sie Ihr Setup, mit dem Sie Ihre schnelle Runde gefahren haben, ebenfalls auf dieser Diskette abspeichern. Wir registrieren alle eingehenden Rundenzeiten für jede der 16 Strecken und verteilen für die besten Zeiten WM-Punkte, wie Sie es von der Formel 1 gewohnt sind, d. h. der erste erhält 10 Punkte, der zweite 6, dann 4 usw.. Weltmeister wird am Ende derjenige, der auf allen Strecken die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand entscheidet das Los. Ab der nächsten Ausgabe finden Sie dann auf dieser Seite die ersten Plazierungs-Tabellen zu allen 16 Strecken sowie das Setup der jeweils schnellsten Zeit. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.

Ganz wichtig:

Aus organisatorischen Gründen müssen wir Sie bitten, für jede einzelne Strecke eine eigene Diskette einzuschicken. Folgende Angaben und Inhalte müssen uns vorliegen, damit Ihre Teilnahme am Wettbewerb gesichert ist:

Auf der Diskette:
1. eine heiße Runde für eine Strecke
2. das Setup, mit dem Sie diese Runde gefahren sind

Auf dem Diskettenaufkleber:
1. Ihre komplette Anschrift
2. der Name der Strecke, zu welcher Sie eine heiße Runde einsenden
3. Ihre genaue erzielte Zeit

Im Kasten Teilnahmebedingungen finden Sie noch einmal alle wichtigen Informationen und die Zusendeanschrift aufgeführt. Das Stichwort für diesen Wettbewerb lautet F1-Weltmeisterschaft. Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit F1 Grand Prix 2 und viele schnelle Runden!

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerb-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt das Datum des Poststempels.
Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.
Senden Sie bitte Ihre Disketten an den:
COMPUTEC VERLAG
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum - F1-Weltmeisterschaft
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

RENNERGEBNISSE

● **San Marino, Imola**
1. Gregoire Diehl, Bad Pyrmont 1:19.193

● **Monaco**
1. Christian Skuppe, Tettnang 1:17.872

● **Kanada, Gilles Villeneuve**
1. Jörg Braun, Duisburg 1:24.528

● **Deutschland, Hockenheim**
1. Andreas Steins, München 1:42.463
2. Gregoire Diehl, Bad Pyrmont 1:44.653

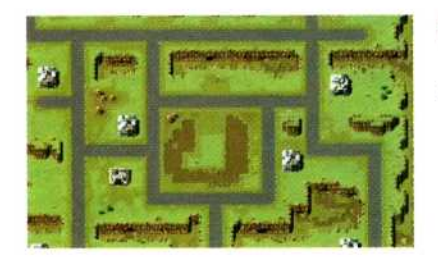
● **Italien, Monza**
1. Christian Skuppe, Tettnang 1:23.096
2. Clemens Heidinger, Starnberg 1:23.833

● **Japan, Suzuka**
1. Andreas Steins, München 1:35.757

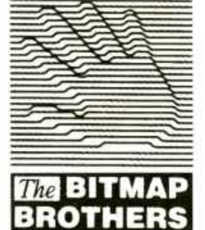
LESER-TOP-SCORES

Mit dieser Ausgabe werden die alten Topscore-Wettbewerbe zu F1 Grand Prix 2 und Z abgeschlossen. Den Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch, die Preise gehen Ihnen in Kürze zu! Noch nie wurde bei einem Wettbewerb so viel geschummelt wie bei diesen. Hex-Editoren kamen bei Z zum Einsatz, bei F1 Grand Prix 2 wurden nur Rekorde eingesandt, nicht aber Rennrunden. Wir haben uns dennoch durch den Diskettenwust gearbeitet und präsentieren Ihnen heute die „ehrlichsten" Gewinner. Da bei Z ein Programmfehler vorliegt, der nur Spielstände bis 65.536 Punkte zuläßt, haben wir einfach den Spielstand gewertet, der diesem Ergebnis am nächsten kam und die Regeln für den Admiral Zed-Wettbewerb nachträglich noch geändert. Mit der Bitte um Verständnis,

Ihr PC Action-Team











Z

Topscores zu Z, Level 20

1. **Marius Gschwandt,** Hamburg ..... 65.528 Punkte
2. **Günter Schramm,** Stuttgart ..... 65.522 Punkte
3. **Mario Schwarz,** Niederorschel ..... 65.514 Punkte
4. Torsten Winkler, Wümbach ..... 65.512 Punkte
5. Arian Hoxha, Bochum ..... 65.502 Punkte
6. Jan Löser, Eisleben ..... 65.465 Punkte
7. Christoph Breetz, Berlin ..... 65.443 Punkte
8. Michel Messerschmidt, Hamburg ..... 65.403 Punkte
9. Alexander Klinowski, Chemnitz ..... 65.379 Punkte
10. Oliver Haardt, Gelsenkirchen ..... 65.344 Punkte

F1 Grand Prix 2

Topscores zu F1 Grand Prix 2, Monaco:

1. **Sebastian Rauff,** München 1:14.232
2. **Frank Gadinski,** Oberhausen 1:14.237
3. **Maik Rogin,** Koblenz 1:14.248
4. Roberto Rossi, Calw 1:15.397
5. Andreas Peppel, Hamburg 1.15.978
6. Daniel Wohlhaupter, Gondelsheim 1:16.041
7. Norbert Gleß, Köln 1:16.319
8. G. Pekonns, Detmold 1:16.328
9. Thomas Kimmiel, Dunningen 1:16.329
10. Lars Nowack, Wehrsdorf 1:16.503

SPIELERFORUM

GENERAL ZED
BEFÖRDERUNG

Sie haben Bitmap Brother´s Strategie-KI mehrfach besiegt? Commander Zod halten Sie für Ihren besten Kumpel? Okay, dann versuchen Sie doch einmal, unsere Savegames auf der Cover-CD-ROM zu lösen. Wir suchen nämlich Deutschlands beste Z-Feldherren und werden in Kürze zusammen mit Warner Interactive den deutschen General Zed küren.

DER PREIS

The BITMAP BROTHERS

WARNER INTERACTIVE

Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, wird von uns offiziell zum General Zed gekürt und erhält exklusiv
DAS GROSSE WARNER INTERACTIVE SPIELE-ABO!
Als General Zed steht dem Sieger ein Jahr lang jedes neue Spiel aus der Warner-Kollektion zu. Jetzt wünschen wir nur noch ein scharfes Auge und eine schnelle Maus!

Levels auf der CD-ROM
Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie in der Spiele-Tools-Rubrik jeden Monat neue Savegames zu Z!

Da Z nicht in der Lage ist, Punktestände jenseits von 65.536 darzustellen, haben wir den Spielmodus geändert und werten nun die Kürze Ihrer Spielzeit und die Anzahl der Verluste (in dieser Reihenfolge). Bisher eingesandte Disketten verlieren damit leider Ihre Gültigkeit. Im Sinne eines fairen Wettbewerbs bitten wir um Verständnis!

Der Spiel-Modus

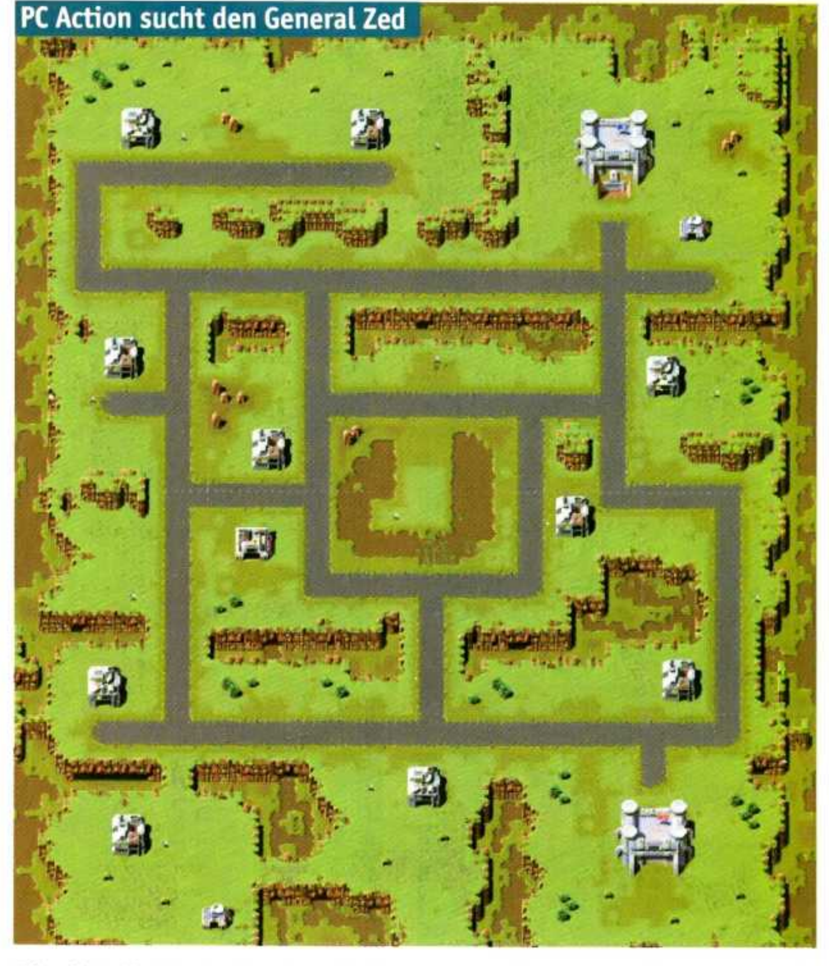
Im Bereich Spieleforum der Cover-CD-ROM (Menüpunkt 4) finden Sie zwei Savegames zur deutschen Version von Z. Folgen Sie dort den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sie in das Installationsverzeichnis von Z zu installieren. Danach können Sie beide Levels über die Option „Spiel laden" starten. Der Level für unseren Wettbewerb findet sich auf Speicherposition 9 und heißt „PC Action 1". Den anderen gibt´s als Bonus dazu. Die Aufgabenstellung zur Teilnahme am Wettbewerb ist wie folgt:

- Laden Sie das Savegame mit dem Namen PC Action 1 (Position 9).
- Spielen Sie den Level bis zum Ende (natürlich so verlustarm und schnell wie möglich).
- Kurz bevor das gegnerische Fort in Flammen aufgeht, speichern Sie ab.
- Spielen Sie den Level zu Ende und notieren Sie sich den genauen Punktestand.
- Kopieren Sie das Savegame aus dem Z-Verzeichnis (Save?.z) auf eine Diskette.
- Beschriften Sie den Diskettenaufkleber mit Kennwort, Namen, Anschrift und dem Punktestand, und senden Sie sie an die Adresse in den Teilnahmebedingungen.

BESTZEITEN

- **1. Michael Bay, Essen**
  Zeit: *9:35* **Verluste:** *12*
- **2. Daniel Lehmann, Berlin**
  Zeit: *10:30* **Verluste:** *12*

PC Action sucht den General Zed



Dies ist die Karte des Levels für unseren General Zed-Wettbewerb. Wer hier mit der besten Punktezahl ins gegnerische Fort marschiert, kann ganz groß absahnen.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - General Zed
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



DAS CIVILIZATION II
KLASSIK-SZENARIO

SPIELERFORUM

Aller Anfang...
Als Anführer eines kleinen Kuhdorfes wollen Sie Ihr Volk zu möglichst großen Taten und ewigem Ruhm führen. Vor den Erfolg haben die Götter jedoch den Schweiß gesetzt. Die Bevölkerung ist ständig am Murren, hat zu wenig zu essen, zuviel zu arbeiten und jammert über die allzu hohe Steuerlast. Allerlei Katastrophen - seien es verheerende Brände, Sturmfluten oder marodierende Barbaren - drohen ständig die Arbeit vieler Jahre auf einen Schlag zunichte zu machen. Doch die größte Gefahr besteht in den anderen aufstrebenden Völkern. Römer, Griechen und Karthager sind von einem unbeschreiblichen Expansionsdrang und Eroberungswillen besessen. Schon bald werden deren Soldaten vor Ihren Toren stehen. Ob es da Ihrem kleinen Volk gelingen kann, die Stürme der Zeit zu überstehen? Erforschen Sie neues Wissen und Technologien. Machen Sie sich die Elemente untertan. Regieren Sie weise und gerecht. Verteilen Sie die vorhandenen Ressourcen geschickt auf Produktion, Forschung, Expansion und Militär. Errichten Sie neue Städte, die als neue Zentren für Handel, Produktion und Wissenschaft zu einer weiteren Säule Ihrer Macht anwachsen. Zeigen Sie diplomatisches Geschick im Umgang mit Ihren stärkeren Nachbarn. Schließen Sie Friedensverträge und zetteln Sie Kriege an. Zwei schwache Gegner sind oft leichter zu besiegen als ein starker. Bauen Sie Ihrerseits ein mächtiges Heer auf, das Ihr Land und Ihre Interessen verteidigen kann. Mit dem richtigen Quentchen Glück werden Sie so siegreich aus allen Strapazen hervorgehen. Vergessen Sie aber nicht, die Zeit ist knapp. In nur 200 Zyklen müssen Sie beweisen, daß Sie der einzige rechtmäßige Herrscher sind. Je größer die Herausforderung, desto größer auch der Gewinn. Höhere Punktzahlen erreichen Sie nur in den härteren Schwierigkeitsgraden.

DER PREIS

MICROPROSE CIVILIZATION II

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn
DAS GROSSE MICROPROSE SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommen Sie alle PC-Spiele des Gütersloher Publishers frei Haus. Jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Aufbau Ihres Imperiums!

Neuer Spielspaß für den Klassiker! Auf der Cover-CD-ROM finden Sie im Verzeichnis „Spielerforum" das PC Action Civilization II Klassik-Szenario. Wir haben uns für Sie ein paar kleine Gemeinheiten einfallen lassen. Versuchen Sie also Ihr Glück gegen die größten Feldherren der Antike.

Der Spiel-Modus
Ziel ist es, das Civilization II Szenario möglichst erfolgreich zu beenden. Bitte speichern Sie hierzu alle 20 Runden ab. Denken Sie daran, daß Sie für jede technische Errungenschaft, gewonnene Schlacht und errichtete Stadt Punkte bekommen. Entscheidend ist die Wertung am Schluß, die durch den Schwierigkeitsgrad modifiziert wird. Testen Sie also das Szenario erst einmal als Kriegsherr oder Prinz und sammeln Sie so Erfahrungen. Bitte schreiben Sie schließlich Ihre höchste Wertung gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun Ihre Spielstände von Ihrer Festplatte auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.

Szenarios auf der CD-ROM
Neue Szenarien zu Civilization II finden Sie jeden Monat auf unserer Cover-CD-ROM!

Teilnahmebedingungen
Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - Civ2 - Klassik - Szenario
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

HIGHSCORES

- **1.Matthias Klar, Bad Hersfeld**
  Punkte: *1.440*
- **2. Michael Hansen, Flensburg**
  Punkte: *609*





SPIELERFORUM



DER WARCRAFT 2
POWER-LEVEL

Nachschub für Warcraft 2! Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie im Verzeichnis Spielerforum das Szenario „PCACTION.PUD“, das Sie in Ihr Warcraft 2-Verzeichnis kopieren können. Dieses Szenario wurde eigens von unserem Strategie-Experten Uwe Symanek für Sie entwickelt; rechnen Sie also mit dem Schlimmsten!

DER PREIS



Wer am Ende des Wettbewerbs am meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, erhält exklusiv
DAS GROSSE BOMICO SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommt der Sieger jeden Monat ein aktuelles PC-Spiel aus der Bomico-Kollektion. Jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Erkunden!



Die Vorgeschichte
Es herrscht Ruhe in Azeroth. Nach der Zerstörung aller Zugangswege glaubt man sich sicher vor weiteren Bedrohungen durch die orkischen Horden. Nach ausufernden Siegesfeiern kehrten die Kämpfer zu ihren Familien und Höfen zurück, um sich nun wieder dem friedlichen Broterwerb zu widmen. Das Land erblühte wieder, die Allianz der Menschen mit den Zwergen und den Elfen hatte Erfolg, der sich in einem regen Handelstreiben offenbarte. Wen wundert's, daß erste Botschaften über orkische Stämme, die angeblich weit im Südosten auftauchten, als spaßiges Gerücht abgetan wurden. Woher sollten die denn kommen? Sind denn nicht alle Portale auf ewig zerstört? Doch weitere Boten kamen und taten Kunde von besorgniserregenden Vorgängen: So sollten angeblich einige kleine Dörfer verwüstet und deren die Bewohner zum größten Teil als Sklaven gefangengesetzt worden sein. Aber auch von Streit unter den Horden wurde berichtet. Ein Stamm soll sich geweigert haben, ein erneutes Gemetzel anzurichten, wurde jedoch überwältigt und ebenfalls versklavt. Offensichtlich handelt es sich tatsächlich um mehr als um Gerüchte. Scheinbar hatten einige versprengte Orks im fast unbesiedelten Südosten überlebt und zu neuer Stärke gefunden. Obwohl man langsam erkannte, daß eine neue Bedrohung entsteht, konnten sich die hohen Herren nicht entschließen, sofort hart und entschieden einzugreifen. Man vertändelte wertvolle Zeit in Kommissionen, die wochenlang redeten, stritten und diskutierten, jedoch zu keinem Ergebnis kamen. Einer jedoch wußte: Wenn nicht sofort etwas unternommen wird, bricht ein neuer Sturm aus Eisen, Feuer und Verderbnis über das aufstrebende Land herein. Er machte sich allein - nur begleitet von einem getreuen Knappen - in aller Stille auf, um sich selbst von den Zuständen in der fernen Provinz zu überzeugen. Sein Name ist Lothar.

Levels auf der CD-ROM
Auf der CD finden Sie im Tool-Bereich zehn neue Levels, die zu den 50 Gewinnern unseres Design-Wettbewerbes zählen!

Der Spiel-Modus
Als Spieler haben Sie nun die Aufgabe, mit Lothar die SO-Provinz zu erkunden, eventuell Verbündete zu finden und die Orks zu vernichten. Bevor Sie den letzten Ork bzw. das letzte orkische Gebäude zerstören, speichern Sie bitte das Spiel unter „RESULTAT“ ab. Führen Sie es anschließend zu Ende und notieren Sie die Punkte, die in der anschließenden Wertung vergeben werden. Diesen Punktestand notieren Sie dann bitte gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun aus dem Warcraft-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte den Spielstand für das Spiel „RESULTAT“ auf diese Diskette und senden Sie diese an die Adresse in den Teilnahmebedingungen.

Teilnahmebedingungen
Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - Warcraft 2
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

BISHERIGE RANGLISTE

1.	Dennis Stockhofe, Haltern	47.117 Punkte
2.	Manuel Zeller, Fürth	42.995 Punkte
3.	Robert Liess, Laatzen	42.837 Punkte
4.	Christian Traute, Cölbe, Reddehausen	40.842 Punkte
5.	Sebastian Große, Langenweddingen	40.069 Punkte
6.	Thorsten Brandenburg, Wesel	39.636 Punkte
7.	Jan Stange, Adendorf	38.841 Punkte
8.	Dirk Koenen, Köln	38.082 Punkte
9.	Felix Stüben, Wuppertal	37.734 Punkte
10.	David Mc Gurty, Hamburg	37.243 Punkte

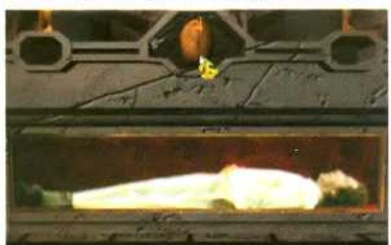
BESTSELLER CD-ROM



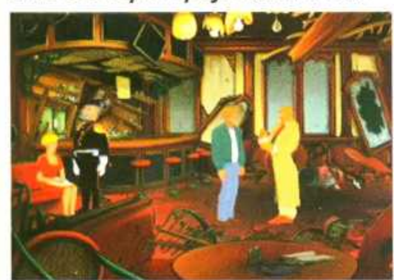
6 *Rally Racing 97: Blitzstart für Software 2000, und das auf ungewohntem Terrain. Die gelungene Simulation des Rallysports plazierte sich verdientermaßen unter den Top Ten.*



11 *The Need for Speed SE: Qualität setzt sich durch. EAs Nobel-Rennspiel beweist, wie das Genre hierzulande angesagt ist.*



13 *Zork Nemesis: Activisions sphärisches Adventure kehrt zurück. Kein Wunder, denn die deutsche Synchronisation erhöht den Spielspaß zusehends.*



19 *Baphomets Fluch: Woran mag es nur liegen, daß Adventures selten den Weg ganz an die Spitze schaffen. Virgins superspannendes Krimi-Abenteuer hätte es mehr als verdient.*

Platz		Titel	Hersteller
1	◆	**F1 Grand Prix 2**	**MicroProse**
2	✸	Gold Games	Topware
3	◆	Die Siedler 2	Blue Byte
4	▼	Z	Bitmap Brothers
5	▼	Command & Conquer	Westwood/Virgin
6	✸	Rally Racing 97	Software 2000
7	◆	Civilization 2	MicroProse
8	▼	Warcraft 2	Blizzard
9	▼	Megapak 6	Compilation
10	◆	Flight Simulator 5.1 (DV)	Microsoft
11	▲	The Need for Speed S.E.	Electronic Arts
12	▼	Hugo 3	ITE
13	✸	Zork Nemesis (DV)	Activision
14	▼	Die Fugger 2	Sunflowers
15	▲	Pinball Power Pack	Compilation
16	▼	Win Skat	CDV
17	▼	World of Combat	Compilation
18	▲	Blue Byte Collection	Compilation
19	✸	Baphomets Fluch	Virgin
20	▼	F1 Manager 96	Software 2000

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✸ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung — Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones and the Fate of Atlantis...LucasArts
Baphomets Fluch................Virgin
Normality.......................Gremlin
Simon the Sorcerer 2 ..Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
Bundesliga Manager
Hattrick.................Software 2000
Capitalism.............Software 2000
Elisabeth I. ....Ascon
Hattrick..........................Ikarion
Theme Park.....................Bullfrog

Action:
Bleifuß 2..........................Virgin
Descent 2 ....Interplay
Neu: Tomb Raider.................Eidos
Schleichfahrt.................Blue Byte
Virtua Fighter PC ....Sega PC
Wing Commander 4.............Origin

Strategie:
Civilization 2...............MicroProse
Neu: C & C Alarmstufe Rot...Westwood
Master of Orion 2.........Micro Prose
Warcraft 2......................Blizzard
Z.......................Bitmap Brothers

Simulation:
AH-64D Longbow ....Virgin
Flight Unlimited ....Looking Glass
F1 Grand Prix 2............ MicroProse
Strike Commander...............Origin
TFX Eurofighter 2000 ....Ocean

Sport:
Links LS...........................Access
NBA Live '96 ....Electronic Arts
NHL 97 ....Electronic Arts
Neu: FIFA Soccer '97 Electronic Arts
Virtual Pool...................Interplay

Rollenspiel:
DSA2 - Sternenschweif...........Attic
Lands of Lore ....Westwood
Ultima 8 - Pagan.................Origin
Ultima Underworld 2 ....Origin
Wizardry 7.......................Sir Tech

Interaktive Filme:
Gabriel Knight 2 ....Sierra
Phantasmagoria..................Sierra

Die besten Spi

19

Jedes Jahr zeichnen die Fr
Verlags (PC GAMES, PC A
FUN und AMIGA GAMES) be
Dabei werden alle Titel b
Vorjahres innerhalb von 12 M
also hohe Qualität und Spie
das abgebildete Symbo

SONY



Sony Playstation Spiel des Jahres 1996

WING COMMANDER 3

Die legendäre Weltraum-Action-Serie von Chris Roberts erwies sich auf Sonys PlayStation als ganz besonders gelungen! Der Hit des Jahres von E.A.!



Sony Playstation Spiel des Jahres nominiert zum 1996

TOTAL NBA ´96

Nie zuvor wurde die amerikanische NBA realistischer auf einem Monitor in Szene gesetzt. Basketball-Fans bescherten Sony hohe Verkaufszahlen!



Sony Playstation Spiel des Jahres nominiert zum 1996

ALIEN TRILOGY

Die drei Teile der Kult-Science Fiction-Serie von Ridley Scott wurden von Acclaim und Probe Software bestmöglich als 3D-Action-Game präsentiert.

AMIGA



Amiga Spiel des Jahres 1996

FIGHTIN` SPIRIT

Dieses actiongeladene Arcade-Actionspiel überraschte Amiga-Experten in aller Welt mit genialer Technik und bescherte Neo die begehrte Auszeichnung.



Amiga Spiel des Jahres nominiert zum 1996

HATTRICK!

Ikarion setzte in dem beliebten Fußball-Manager-Genre ganz neue Maßstäbe. Insbesondere die Detailtreue kann überzeugen!



Amiga Spiel des Jahres nominiert zum 1996

SLAMTILT

Die weltweit erfolgreichste Pinball-Game-Serie erhielt mit Slamtilt von 21st Century einen würdigen Abschluß, der die Charts monatelang besetzte.

PC CD-ROM







ele des Jahres



redaktionen des COMPUTEC ION, SEGA MAGAZIN, MEGA besten Spiele des Jahres aus. cksichtigt, die ab August des aten erschienen sind. Wenn Sie aß pur suchen, achten Sie auf B. „PC-Spiel des Jahres“).

C Spiel des Jahres 1996

F1 GRAND PRIX 2

Geoff Crammond und MicroProse sorgten für das mit Abstand erfolgreichste PC-Rennspiel seit Jahren. Realistischer, schöner und schneller ging es noch in keiner anderen Formel 1-Simulation zu. Da nahm man auch die Wartezeit gerne in Kauf!

C Spiel des Jahres miniert zum 1996

WARCRAFT II

Das immer beliebter werdende Genre der Echtzeit-Strategie-Spiele erhielt mit Warcraft 2 einen besonders fantasievollen und eindrucksvollen Vertreter. Die Blizzard-Entwickler landeten damit ihren bislang größten Erfolg überhaupt!

C Spiel des Jahres miniert zum 1996

COMMAND & CONQUER

Westwood und Virgin durften sich mit „Command & Conquer“ über ein überaus erfolgreiches Strategiespiel. Da überrascht es nicht, daß der noch komplexere Nachfolger 1997 für Furore sorgen soll!

SEGA



Sega Saturn Spiel des Jahres 1996

SEGA RALLY

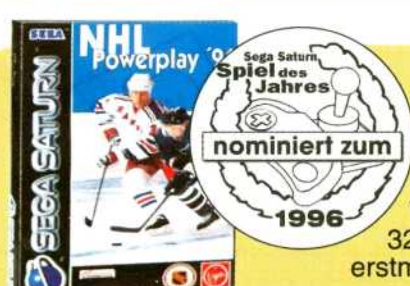
Segas AM3-Entwickler schufen mit Sega Rally nicht nur eines der besten Spielhallen-Rennspiele, sondern auch den Bestseller für den Saturn überhaupt!



Sega Saturn Spiel des Jahres nominiert zum 1996

ALIEN TRILOGY

Der Softwaregigant Acclaim wurde seinem guten Ruf gerecht und spendierte den Saturn-Jüngern eine tadellose Umsetzung des 3D-Actionhits!



Sega Saturn Spiel des Jahres nominiert zum 1996

NHL POWERPLAY ´96

Einen besonderen Meilenstein in Sachen Eishockey-Spiele haben wir Virgin zu verdanken, die die 32 Bit-Architektur des Saturn erstmals bis an das Limit nutzten.

NINTENDO



Super Nintendo Spiel des Jahres 1996

DONKEY KONG COUNTRY 2

Der letztjährige Hit erfuhr eine kaum für möglich gehaltene Steigerung und eroberte die Charts in Europa!



Super Nintendo Spiel des Jahres nominiert zum 1996

NBA LIVE ´96

Die Sportspielabteilung von Electronic Arts spielte einmal mehr ihre Trümpfe aus und lieferte das mit Abstand beste 16 Bit-Basketball-Game!



Super Nintendo Spiel des Jahres nominiert zum 1996

INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Das absolute Optimum in Sachen 16 Bit-Fußballspiel gelang einmal mehr den Konami-Programmierern!

PC ACTION

SPIELETIPS

Spieletips

Kurztips



142
NHL ´97

Mit NHL 97 liefert EA Sports das bisher beste Sportspiel für den PC ab. Viele Kniffe blieben im Vergleich zum Vorgänger unverändert, doch durch die verbesserte Spielbarkeit sind auch einige Kniffe hinzugekommen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie zu einer standfesten Defensive finden und Ihre Gegner mit einem durchschlagskräftigen Angriff düpieren.



174
Orion Burger

Adventure-Fans haben seit geraumer Zeit wieder Grund zum Jubeln: So viele erstklassige Programme gab es schon lange nicht mehr. Diesmal präsentieren wir Ihnen die Komplettlösung von Orion Burger, der abgefahrenen Space Opera rund um eine intergalaktische Fast Food-Kette, von Sanctuary Woods.



166
Der Planer 2

Zum zweiten und letzten Mal läßt sich Greenwood-Chef Holger Dickmann in die Karten seiner Mammut-WiSim Der Planer 2 schauen. Diesmal erfahren Sie Wissenswertes über den Aufbau einer Spedition und eines Kurierdienstes, außerdem veröffentlichen wir exklusiv eine Tabelle mit dem kompletten Warenverzeichnis.

Auf einen Blick:
- Die Offensive
- Der Eigentor-Trick
- Der Alleingang
- Der schnelle Konter
- Der Rebound
- Der One-Timer
- Das freie Tor
- NHL-Online





Wieder einmal hat es EA Sports allen Kritikern gezeigt. In unseren Tips und Tricks zeigen wir Ihnen, wie Sie erfolgreich den neuen Sport-Blockbuster NHL 97 spielen. Im Vergleich zu den Vorgänger-Versionen sind kleinere Änderungen festzustellen, die grundsätzlichen Strategien blieben aber verständlicherweise unangetastet und behalten nach wie vor ihre Gültigkeit.

Die richtigen Spieler

NHL 97 beinhaltet beinahe die realen Line-Ups der NHL. Wenn Sie damit nicht zufrieden sind, gibt es noch eine aufwendige Methode, die richtige Aufstellung der Reihen selbst zu ermitteln: Schreiben Sie sich die wichtigsten Spieler-Eigenschaften eines Teams für Angreifer, Verteidiger und Torleute auf einen Zettel. Für die Offensive benötigen Sie die Werte für Geschwindigkeit, Beweglichkeit, Schußkraft, Umgang mit dem Schläger, Genauigkeit, Passen und Beschleunigung. Für die Defensive sind die Werte Geschwindigkeit, Beweglichkeit, Gewicht, Checking, Aggressivität und Beschleunigung entscheidend, bei den Goalies alle Werte. Summieren Sie für jeden Spieler entsprechend seiner Position diese Werte, und Sie haben eine genaue Rangfolge Ihrer Reihen. Auf diese Weise werden Sie einige „versteckte" Stars finden, die der Computer selbst niemals aufbieten würde.

Die Offensive

Tore zu erzielen ist der Sinn dieses Spiels. Anhand der Bildfolgen haben wir die häufigsten Möglichkeiten für Sie dargestellt. Wenn Ihnen die Tore nicht auf Anhieb gelingen, verzweifeln Sie nicht. Übung macht den Meister.

Der Eigentor-Trick

Einen Programmfehler können Sie gegen schwächere Teams zum Torerfolg nutzen. Beim ersten Bully, den Sie natürlich gewinnen sollten, passen Sie zu Ihrem rechten Verteidiger. Dieser stürmt einfach geradeaus auf das gegnerische Gehäuse zu, bis er sich etwa zwei, drei Meter im Angriffsdrittel befindet. Von dieser Position erfolgt ein trockener Schuß auf die vom Torwart aus gesehen linke, untere Ecke. Der Goalie pariert zwar den Schuß, doch ein gegnerischer Verteidiger, der mit viel Schwung zurückgeeilt ist, befördert den Puck in 80 Prozent aller Fälle über die eigene Torlinie. Ebenfalls sehr erfolgsversprechend: Sollte der Puck einmal kurz vor dem Gehäuse noch von einem gegnerischen Verteidiger abgefangen werden, stürmen Sie mit einem Ihrer Spieler voll auf den armen Tropf los. Die Wahrscheinlichkeit ist dann groß, daß der Kerl die Hartgummischeibe nach dem Check ins eigene Tor gleiten läßt.

Der Alleingang

Beinahe der klassische Weg zum Torerfolg in der alten 95er-Version. Einer Ihrer besseren Stürmer

Der Eigentor-Trick







Nach dem Bully passen Sie zum rechten Verteidiger, der läuft geradeaus, schießt, und der Puck wird zum Eigentor versenkt.

Der Alleingang







In diesem Fall führt Ihnen Alexander Molginy vor, wie man das einfachste Tor im Spiel erzielt.

fährt schräg auf die lange Torecke zu. Circa einen Meter vor dem Goalie reißt er sich herum und steuert die kurze Ecke an. Der Tormann folgt dieser Bewegung einen Tick zu spät - genug Zeit für einen Schlenzer in die freie kurze Ecke.

Der schnelle Konter

Entscheidend für Kontertore ist das schnelle und präzise Paßspiel. Um Ihren Stürmern genügend Zeit zu geben, sollte der erste Paß bereits aus dem eigenen Drittel einen Ihrer Außenstürmer erreichen, und zwar bevor dieser die Mittellinie überquert, um dem Zwei-Linien-Abseits zu entgehen. Haben Sie das geschafft, ergeben sich zwei Möglichkeiten:

1. Der Weg zum Tor ist frei - dann kann ein Alleingang erfolgen, der wie oben beschrieben abgeschlossen wird.
2. Ein bis zwei Verteidiger versperren den Weg - dann ist ein präzises Paßspiel auf den heranrauschenden Center mit abschließendem One-Timer angesagt.

Der Rebound

Nur wer schießt, kann zu Toren kommen. Es gilt, die richtige Mischung zu finden. Das heißt, unnötige Schüsse zu vermeiden, aber immer dann zu schießen, wenn die Chance auf einen Abstauber besteht. Das ist in der Regel dann der Fall, wenn einer oder mehrere Ihrer Stürmer vor dem Gehäuse des Kontrahenten herumscharwenzeln. Beachten Sie bitte auch den Absatz Schußrichtungen, weil bei dessen Einhaltung die Goalies den Puck oftmals nicht festhalten können. Ach ja, eins noch! Beim Rebound brauchen Sie vor allem einen kühlen Kopf. Dies ist wohl das einzige Mal, daß Sie sich für den Torschuß etwas Zeit nehmen sollten. Der Torwart ist für einen Augenblick nicht mehr Herr der Lage. Schauen Sie, welche Ecke offensteht, und schlenzen Sie den Puck zielgenau hinein. Eventuell ist sogar noch ein kurzer Antritt erforderlich, um die optimale Schußposition zu erreichen. Wie gesagt, hier ist ein kühler Kopf gefragt! Üben Sie diese Situationen immer wieder.



Ronning paßt genau im...



...richtigen Moment. Mogilny...



...kann den Puck ins gegnerische Drittel führen und hat freie Bahn zum Tor (siehe Alleingang!)



Keine gute Schußposition für...



...Bure, aber da mehrere...



...Mitspieler lauern, eben doch lohnenswert. In diesem Fall profitiert Linden vom Abpraller.



Zwei klassische Beispiele für erfolgreiche One-Timer. Beim „halben" Bauerntrick kommt es vor allem auf Geschwindigkeit an, das...





...Überzahlspiel erfordert genau getimtes Paßspiel (rechts).



Der One-Timer

Neben dem Alleingang der zweithäufigste Weg zum Torerfolg, noch dazu meist wunderbar im Replay anzuschauen, weil hervorragend herausgespielt. Der One-Timer ist die Krönung eines jeden Spielzugs, und nur durch präzises und sehr schnelles Paßspiel effektiv. In den allermeisten Fällen wird er vom Center abgeschlossen und erfolgt höchstens aus einer Entfernung von bis zu sechs Metern zum Tor. Der „tödliche" Paß kommt meistens von den Außenspielern und sollte vor allem so schnell erfolgen, daß der Torwart überrascht und für einen Moment nicht Herr der Lage ist. Am häufigsten sind folgende beiden Varianten:

1. Direkt von der Bande erreicht der Paß den in der Mitte heranstürmenden Center, der dann einen Gewaltschuß abzufeuern in der Lage ist.
2. Der Außenstürmer umkurvt das Tor und paßt quer vor das Gehäuse in den Rücken der Verteidigung zum lauernden Center.

Das freie Tor

Liegt Ihr Team eine Minute vor Ende des letzten Drittels mit einem oder zwei Toren in Führung, nimmt der Computergegner den

NHL-ONLINE

Internet Info

Im Internet finden Hockey-Begeisterte schon jetzt ein Sammelsurium an interessanten Seiten über NHL 97 und die Hockey League allgemein. Einen Spieler-Editor gibt es leider noch nicht, der wird aber so bald wie möglich auf der Cover-CD nachgeliefert. Hier nun die interessantesten Pages:

NHL 97:

- http://www.easports.com/nhl97/index.html
- http://www.logicnet.com/dan.kowalyshyn/hockey.htm
- http://www.geocities.com/CapeCaneveral/2774/nhl97.html
- http://www.users.wineasy.se/thomasn/nhl97/nhl97.htm
- http://www.meep.cam/midway/nhl97/
- http://www.acm.cps.msu.edu/~len/hockey/nhl97/questions/wwwboard/

National Hockey League:

- Offizielle Homepage: - http://www.nhl.com

NHL97

Auf einen Blick:
- Der Weitschuß
- Schußrichtungen
- Die Defensive
- Die NHL





Genau zwei Sekunden vergehen zwischen dem Erkämpfen des Pucks und dem Einschlag im leeren Tor.

eigenen Tormann vom Feld, um mit sechs Spielern zu stürmen. Das tut er aber nur dann, wenn er Puckkontrolle jenseits der Mittellinie erhält, oder bei einem Bully vor Ihrem Tor. Provozieren Sie also diese Situationen, z. B. durch einen unerlaubten Weitschuß oder indem Sie den Kontrahenten einfach kommen lassen. Dann ist die Devise klar: Der Puck muß zurückerobert werden! Sobald das geschehen ist, feuern Sie aus allen Rohren auf das freie Tor. In der Regel werden sich Ihre Spieler selbst aus dem eigenen Drittel merkwürdigerweise als sehr treffsicher erweisen.

Der Weitschuß



Der Weitschuß von der Bande erfordert einige Übung...



...bis Sie das richtige Timing herausgefunden haben.

Weitschüsse sind effektiv, wenn Sie die richtige Ecke und Schußhöhe (siehe Abschnitt Schußrichtungen) wählen und besonders hart feuern. Zwei Arten von Weitschüssen haben sich als sehr erfolgreich erwiesen:

1. Ein trockener Schlagschuß aus dem Angriffsdrittel von der Bande Ihrer rechten Angriffsseite in den entfernten, langen, oberen Torwinkel.
2. Nach einem gewonnenen Bully feuert Ihr mittig stehender Verteidiger auf die linke, untere Torecke. Häufig ist dem Torwart die Sicht verdeckt, was die Trefferchancen erhöht.

Mit diesen Varianten lassen sich Trefferquoten von bis zu 30% erreichen.

Schußrichtungen

Schauen Sie sich den gegnerischen Torwart genau an. Die Hand, in der er den Stock hält, sollte für Sie fortan das Ziel hoher Schüsse werden. Die Fanghand-Seite werden Sie am leichtesten mit Flachschüssen überwinden können. Diese Regelung gilt für alle möglichen Variationen, zum Torerfolg zu kommen.

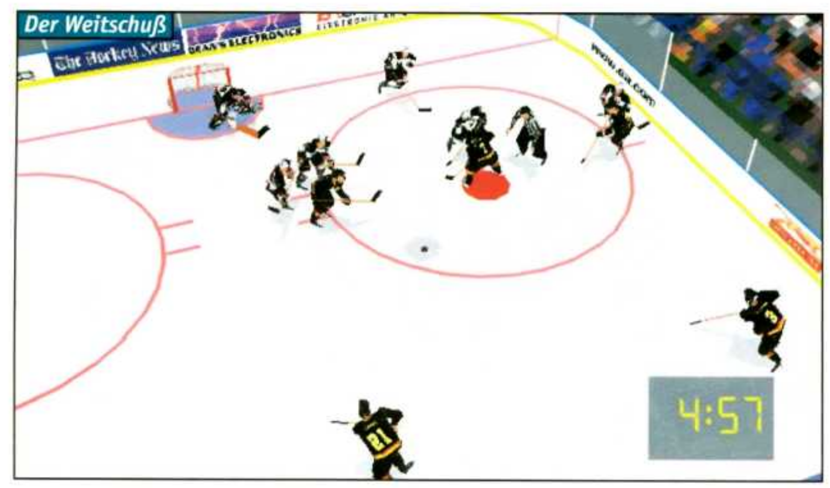
Die Defensive

Hier liegt der Schlüssel zum Sieg! Durch eine erfolgreiche Verteidigung erhalten Sie Konterchancen, eine große Möglichkeit zum Torerfolg. Nicht immer ist es ratsam, jeden angreifenden Gegenspieler gnadenlos zu rammen. Verfehlen Sie diesen nämlich, ergibt sich für Ihren Kontrahenten meist mehr als eine Gelegenheit zum Torschuß. Anhand der folgenden Bilder können Sie ersehen, wie eine optimale Zonenverteidigung auszusehen hat und was zu tun ist, wenn Sie einmal nicht optimal stehen.

DIE NHL

Die stärkste Hockeyliga der Welt, eine Liga der Superlative, wartet auch in der 97er-Saison mit Neuigkeiten auf. Hier die neuesten Infos:

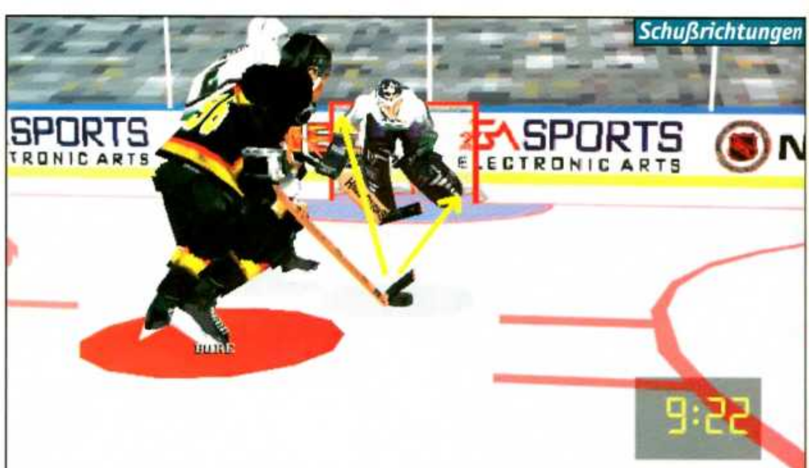
- Das letzte Jahr war für die NHL einmal mehr ein Rekordjahr. Die ersten 103 Spiele sahen durchschnittlich 16.191 Fans live im Stadion, was die Arenen zu 90% füllte. Zuschauerkrösus waren die Montreal Canadians mit 20.607 Besuchern pro Spiel. Insgesamt sahen über 17 Mio. Hockey-Begeisterte die Partien. Zum Vergleich: in der letzten Bundesliga-Saison sahen knapp über 6 Mio. Fans 306 Begegnungen live.
- Anträge für kommende NHL-Expansion-Teams wurden von den Städten Nashville, Oklahoma City und Houston gestellt. Bisher spielen 26 Teams in der NHL.
- Mit einer durchschnittlichen Paradequote von 97,3 Prozent führt Jeff Hackett von den Chicago Blackhawks augenblicklich die Liste der erfolgreichsten Torhüter an.
- Erfolgreichster Scorer nach elf Spieltagen der neuen Saison ist Alexei Yashin von den Ottawa Senators mit 10 Toren.
- Die Florida Panthers im Osten und die Dallas Stars im Westen sind augenblicklich souveräne Tabellenführer der noch jungen Saison.
- Regeländerungen wurden durchgesetzt: Schiedsrichter können zum Beispiel eine Strafzeit verhängen, wenn Fans Gegenstände auf das Eis werfen. Die wichtigste Änderung betrifft jedoch die Abseitsregel: Es ist einem Angreifer nicht mehr erlaubt, in das Angriffsdrittel hineinzufahren, wenn sich noch Teammitglieder in diesem befinden, selbst wenn diese sich auf dem Rückzug befinden (etwa passives Abseits beim Fußball). Außerdem zählt bereits ein übertretener Zeh als Linienverstoß, auch das war noch in der letzten Saison anders.



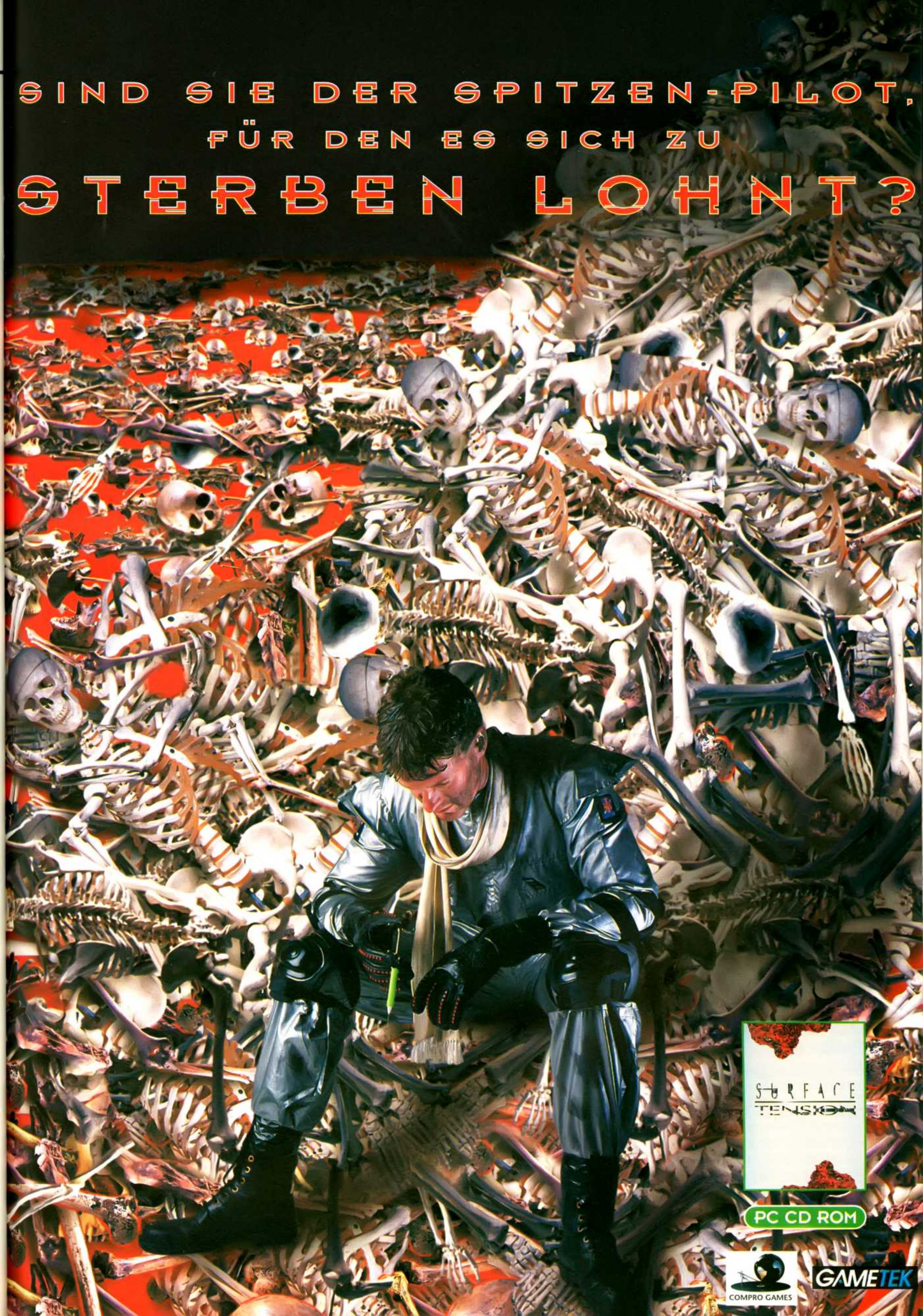




Der Weitschuß nach dem Bully gehört beinahe zu den Standardsituationen. Schießen Sie flach nach rechts, mit etwas Glück klappt es!



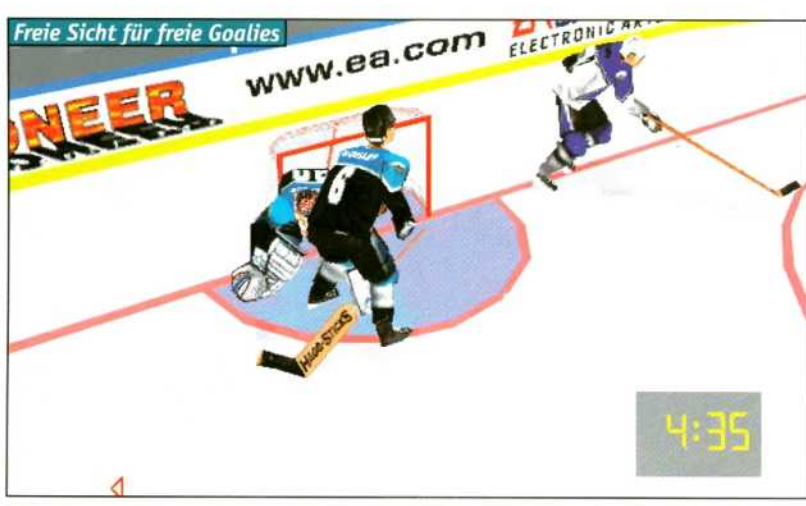
Die Stockhand bestimmt Ihre Schußrichtung. Dort, wo sich der Stock befindet, schießen Sie hoch, auf der Fanghandseite feuern Sie flach.


SIND SIE DER SPITZEN-PILOT,
FÜR DEN ES SICH ZU
STERBEN LOHNT?
SURFACE TENSION
PC CD ROM
COMPRO GAMES
GAMETEK

NHL97

EA SPORTS

Auf einen Blick:
- Die Grundaufstellung
- Gegnerische Überzahl
- Freie Sicht für freie Goalies
- Der richtige Check
- Der schnelle Konter des Gegners
- Mann gegen Mann
- Bug Report



So nicht! Hier wird dem eigenen Goalie die Sicht und Bewegungsspielraum genommen. Noch dazu steht ein Angreifer völlig frei.



Versuchen Sie hier wenigstens den Nachschuß zu verhindern.

Die Grundaufstellung

Zwei Ihrer Angreifer empfangen den Gegner spätestens an der Mittellinie mit lupenreinem Fore-



Gekonntes Forechecking mit dreifacher Absicherung. Optimal!

checking. Die anderen Kufencracks warten in Lauerstellung an der eigenen blauen Linie, um ggf. eingreifen zu können. Achten Sie darauf, daß sie besonders in der Spielfeldmitte keine Paßlücke freilassen. Bei Pässen in Richtung Bande haben Sie genug Zeit, einen eventuell davoneilenden Angreifer wieder einzuholen.

Gegnerische Überzahl

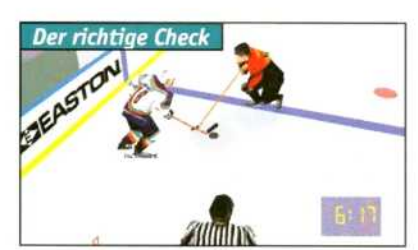
Brütet einer Ihrer Spieler auf der Strafbank, praktizieren Sie nur mit einem Spieler das Forechecking, während die anderen an der eigenen blauen Linie auf den Ansturm warten. Greifen Sie immer mit dem am nächsten stehenden Verteidiger den Puckführenden an, ein weiterer Verteidiger sollte zur Absicherung in der Nähe verweilen. Sollten Sie einmal zu spät kommen, stellen Sie den direkten Weg zum Tor zu oder vereiteln Sie einen direkten Paß zu einem anderen Angreifer.

Freie Sicht für freie Goalies

Besonders ärgerlich sind die Gegentore, die durch Ihr eigenes Fehlverhalten entstehen. Versperren Sie also Ihrem Tormann möglichst wenig die Sicht und - noch wichtiger - verkriechen Sie sich nicht mit einem Verteidiger in eine Ecke Ihres eigenen Tores, denn damit verkleinern Sie automatisch den Bewegungsradius Ihres Schlußmanns.

Der richtige Check

Mit einem Druck auf den zweiten Joypad-Button verleihen Sie Ihrem Verteidiger Speed. Je härter Sie einen Gegner checken, desto wahrscheinlicher wird er Ihrer Attacke erliegen. Der beste Winkel für einen Check ergibt sich, wenn Sie von der Seite kommen. Checken Sie von vorn, könnte Ihre Attacke auch Sie zum Straucheln bringen, bei einem Angiff von hinten riskieren Sie eine Strafzeit.



Wenn Sie Ihren Gegenspieler im richtigen Winkel checken,...



...dürfen Sie dessen spektakulären Abflug beobachten.

Der schnelle Konter des Gegners

Genau diese Situation hätten Sie vereiteln sollen! Wenn ein gegnerischer Angreifer dennoch einmal allein auf Ihr Tor zueilt, werden Sie den ersten Schuß nicht mehr verhindern können. Aktivieren Sie schnellstmöglich den Verteidiger, der Ihrem Tor am nächsten steht, und hecheln Sie dem Angreifer durch rhythmisches Drücken des zweiten Joypad-Buttons hinterher. Ihr Ziel sollte sein, durch einen gewaltigen Check zumindest einen eventuellen Nachschuß Ihres Kontrahenten zu verhindern.

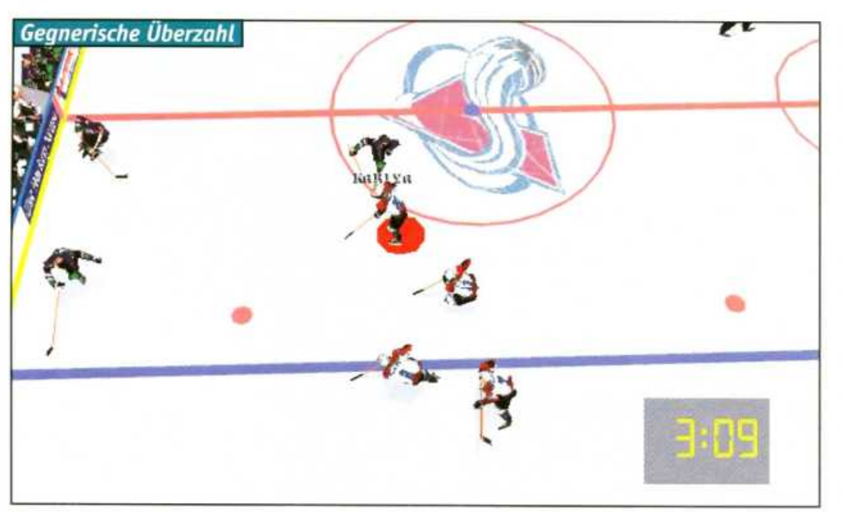
Mann gegen Mann

Ein cleverer Verteidiger bringt seinen Körper zwischen das Tor und den Angreifer und drängt letzteren nach außen. Dadurch verringert sich nicht nur die Gefahr eines Schusses, oftmals können, auch Pässe abgefangen werden und Konterchancen ergeben sich. Ein kurzer Druck auf beide Feuerknöpfe (Halten) verhindert, daß der Angreifer dennoch an Ihnen vorbeizieht. Übertreiben Sie es aber nicht, da Sie sonst eine Strafzeit riskieren.

Christian Bigge



Gute Zonenverteidigung! Ihr Spieler ist nahe beim Puckführenden, die Paßwege sind dicht.

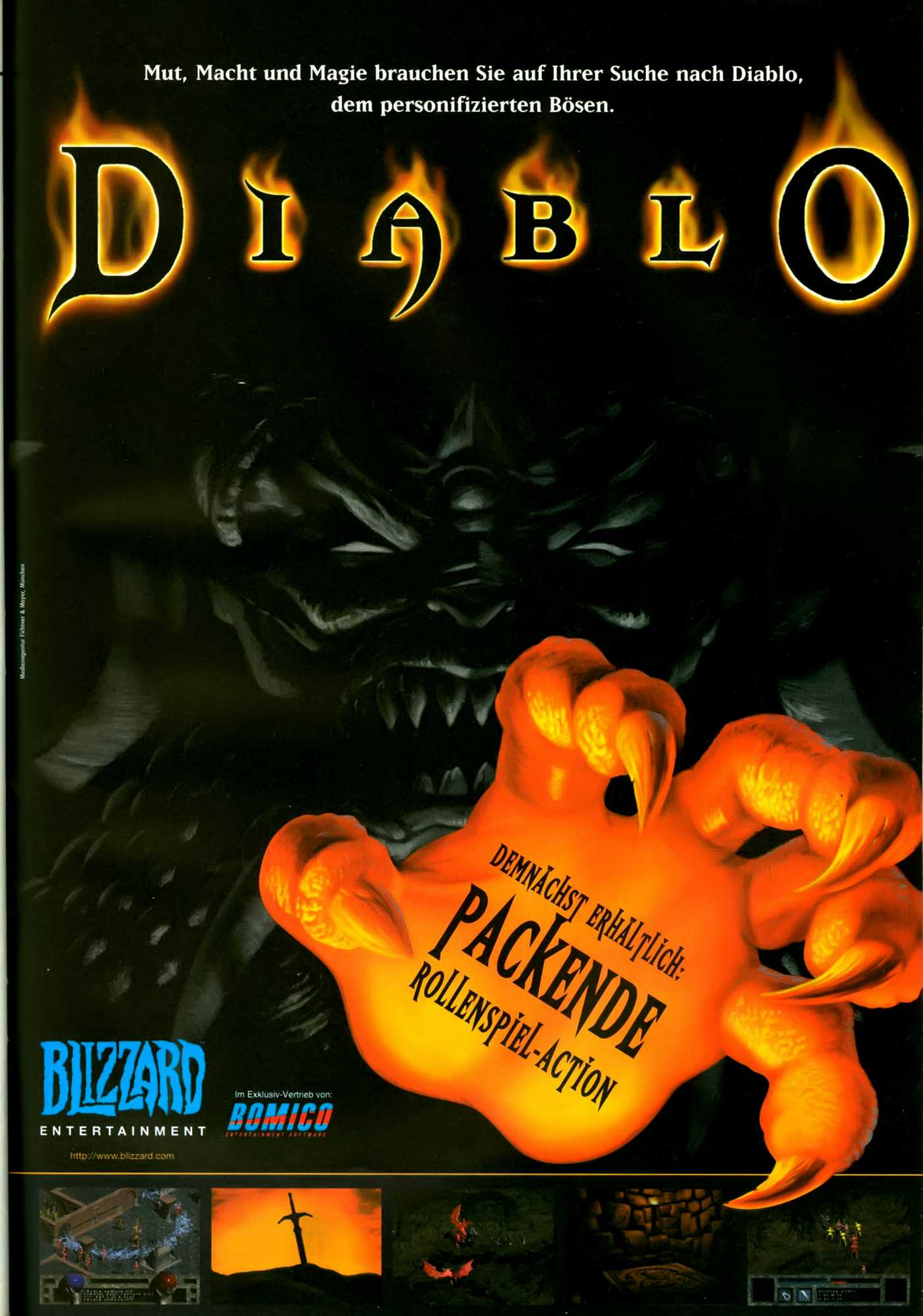


Bei Unterzahl stört nur ein Spieler an der Mittellinie. Der Rest praktiziert Zonenverteidigung und drängt die Stürmer zur Bande hin ab.

BUG REPORT

Leider weist auch NHL 97 einige ärgerliche Fehlerchen auf, die - darauf sei noch einmal nachdrücklich hingewiesen - meiner Meinung nach den tatsächlichen Spielspaß relativ wenig beeinflussen. Folgende Bugs sind uns aufgefallen:

- häufiger werden Statistiken falsch berechnet oder nicht upgedatet
- während der Overtime-Period sind oftmals keine Replays möglich
- drücken mehr als sieben Spieler die Strafbank, kippt die Spielgrafik
- geschieht zu viel gleichzeitig, kommt der Reporter nicht mehr nach
- anscheinend gibt es keine Penalties mehr
- bei automatischer Auswechslung scheinen die Spieler keinerlei Energie einzubüßen
- die Win95-Version läuft nicht mit der Matrox Millennium
- Probleme traten mit der Grafikkarte Spea Mirage auf


Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,
dem personifizierten Bösen.
DIABLO
DEMNÄCHST ERHÄLTLICH:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
Medienagentur Fichtner & Meyer, München



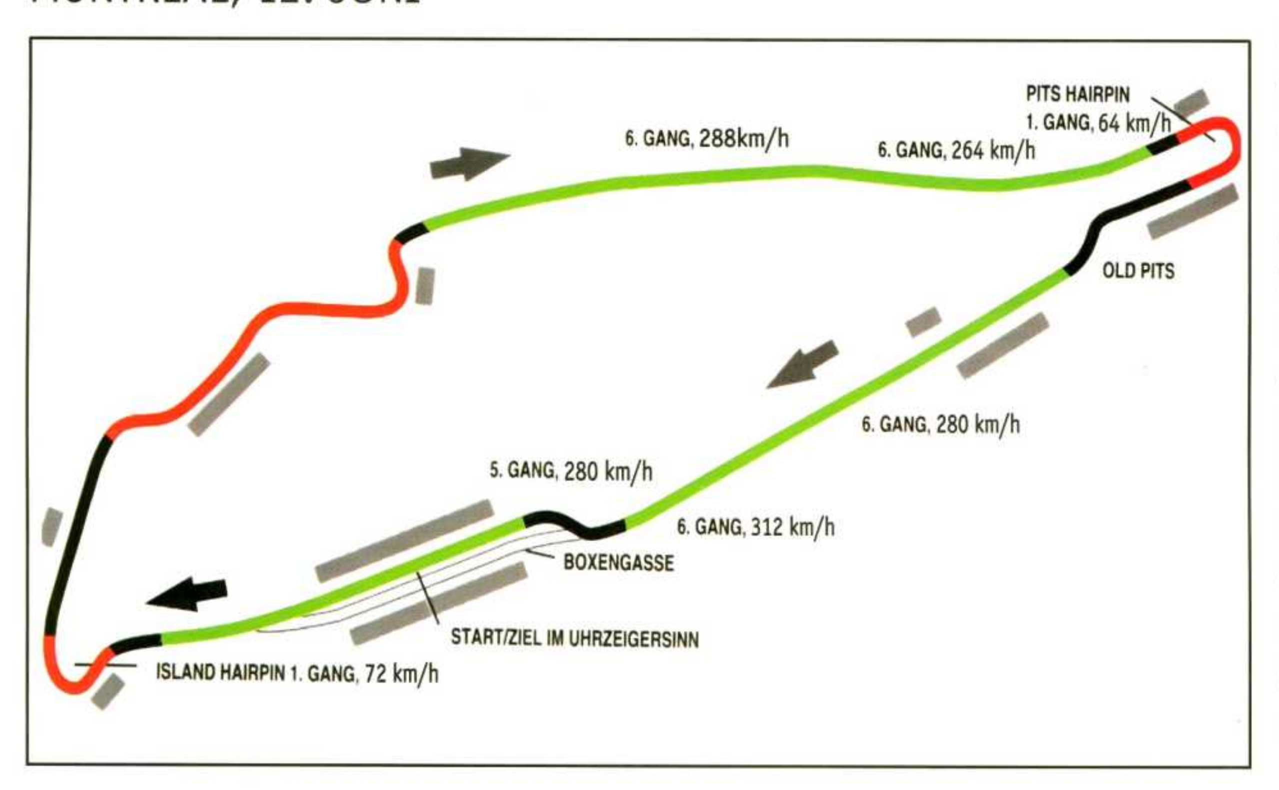
Auf einen Blick:
MONTREAL
- **Strategie**
- **Das Rennen**
- **Das Setup**
- **Die Historie**

F1 GRAND PRIX 2

Der dritte Teil unserer Tips zu F1 Grand Prix 2 hat es wirlich in sich. Nach der relativ einfachen Strecke von Kanada folgen die schwierigsten Kurse des ganzen Spiels: Magny Cours und Silverstone. Diesmal gibt's auch verschiedene Setups zu Qualify und Rennen, nachdem wir im letzten Monat berechtigte Kritik einstecken mußten. Also frisch ans Werk und den Fuß auf's Gas, auf zur Fahrer-Weltmeisterschaft!

GRAND PRIX DU CANADA

MONTREAL, 12. JUNI



Strategie
In Montreal können Sie sich auf ein abwechslungsreiches Rennen freuen. Zwei lange Vollgasstrecken und mehrere schnelle sowie zwei langsame Kurven tragen zu einem spannenden Wochenende bei. Die Computergegner fahren cleverer als im Rennen zuvor. Lassen Sie deshalb nie Ihren Rückspiegel aus den Augen, um sich bei Attacken breit zu machen. Gehen Sie mit wenig Flügel an den Start, damit Sie gegen die Konkurrenz bestehen können. Konzentrieren Sie sich während des Qualify und fahren Sie mindestens den zweiten Startplatz heraus.

DAS SETUP

Qualifying/Rennen
Flügel vorne ....15 /13
Flügel hinten ....4 /7
Bremsbalance ....39.750 : 60.250 / 38.000 : 62.000
Getriebe ....31, 38, 44, 51, 56, 62 / 28, 35, 41, 48, 54, 60

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	17/ 9	17 / 9	7 / 3	7 / 3
Federung	1600 / 1400	1600 / 1400	1400 / 900	1400 /900
Bodenfreiheit	19,0 /28,0	19,0 / 28,0	36,0 / 48,5	36,0 / 48,5

Drehstabilisator vorn ....2000 Pfd./In / 3000 Pfd./In
Drehstabilisator hinten ....50 Pfd./In / 200 Pfd./In

Das Rennen
Sollten Sie nicht von der Pole aus das Rennen bestreiten, sondern auf Platz 2 stehen, haben Sie nun die Möglichkeit, den Pole-Piloten in die Knie zu zwingen. Lenken Sie sofort nach dem Start ein wenig nach links (Bild 1), sobald Sie ungefähr in der Mitte der Strecke sind, steuern Sie Ihren wertvollen Boliden wieder geradeaus (Bild 2). Aus Angst vor einer Kollision geht der Führende tatsächlich kurzzeitig vom Gas, und Sie haben die einmalige Gelegenheit, dem Angsthasen vorwegzufahren und sich, vor der 180 km/h schnellen Links, vor ihm zu plazieren (Bild 3). Erinnern Sie sich? Im realen Leben versägte Damon Hill Michael Schumacher beim Start, aber Schumi holte sich auf die oben beschriebene Art und Weise die Führung zurück! Bremsen Sie sich mit 105 km/h am linken Pistenrand in die anschließende **ISLAND HAIRPIN** ein und beschleunigen Sie besonders vorsichtig heraus. Achten Sie darauf, daß sich keiner Ihrer Kollegen ein Plätzchen in Ihrem Windschatten sucht. In diesem Falle gehen Sie einen winzigen Augenblick vom Gas, um den aufdringlichen Piloten auf die Bremsen zu zwingen. Falls Sie einen Wagen überholen wollen, nutzen Sie dieselbe Idee. Suchen Sie sich im kommenden Abschnitt ein Windschattenplätzchen. Mit 225 km/h stechen Sie



Durch die letzte Schikane lassen Sie sich ohne Gas durchgleiten.

DIE HISTORIE

Aus Sicherheitsgründen muß das Gewicht der Boliden um 10 kg erhöht werden. Ein Konstrukteur empfindet die neue Sicherheitsregel als blanken Unsinn, da bei einem Unfall die Masse vergrößert würde, was negative Auswirkungen hätte. Mika Häkkinen überfährt im Training mit seinem McLaren trotz heftiger Bremsmanöver und Kurskorrektur ein Murmeltier. Nach dem Rennen wird Christian Fittipaldi disqualifiziert, da sein Wagen an Untergewicht litt.

M. Schumacher (1.26,178)
Jean Alesi (1.26,277)
Gerhard Berger (1.27,059)
Damon Hill (1.27,094)
David Coulthard (1.27,211)
Rubens Barricello (1.27,554)
Mika Häkkinen (1.27,616)
Eddie Irvine (1.27,780)
Ukyo Katayama (1.27,827)
H.-H. Frentzen (1.27,977)
Gianni Morbidelli (1.27,989)
Martin Brundle (1.28,197)
Mark Blundell (1.28,579)
Andrea de Cesaris (1.28,694)
Pierluigi Martini (1.28,847)
Christian Fittipaldi (1.28,882)
Johnny Herbert (1.28,889)
Michele Alboreto (1.28,903)
Olivier Panis (1.28,950)
JJ Lehto (1.28,993)
Erik Comas (1.29,039)
Olivier Beretta (1.29,403)
Alessandro Zanardi (1.30,160)
Eric Bernard (1.30,493)
David Brabham (1.31,632)
Bertrand Gachot (1.32,838)

in die erste Rechts, die den kurvenreichen Abschnitt einläutet. Gas gebend rasen Sie mit 245 km/h durch die nahtlos übergehende Links und bleiben auf der rechten Pistenseite. Mit 280 km/h und entgegen aller Logik verharren Sie immer noch auf der rechten Streckenseite kleben und fahren durch die kommende Rechtskurve. Dadurch erhalten Sie einen günstigen Eintrittswinkel in die langsame, 135 km/h schnelle Links und müssen weniger Wegstrecke zurücklegen, um so dicht wie möglich auf Ihren Vordermann aufzufahren. Bereiten Sie sich darauf vor, den Überholvorgang einzuleiten. Mit 185 km/h geht´s direkt hinter dem Konkurrenten vor Ihnen durch die enge Rechts. Auf dem langgezogenen Vollgasabschnitt haben Sie jetzt gute Chancen, einen Platz zu gewinnen. Aus dem Windschatten lenken Sie Ihren Boliden nach rechts heraus und geben Gas. Mit etwas Glück müßten Sie es schaffen, vor der Rechts-Links-Kombination sich vor dem Überholten links einzureihen. Sollte dem nicht so sein, geraten Sie nicht in Panik. Ihr Gegner wird früher bremsen als es nötig wäre, und Sie können in einem gewagten Manöver auf der rechten Seite in die Kurve einbremsen. Lenken Sie vorsichtig ein, so daß die Zentrifugalkraft Sie auf die linke Seite der Kurve trägt. Leider verschleißen Ihre kostbaren Reifen dadurch ein wenig mehr, aber immerhin haben Sie einen großen Schritt in Richtung Sieg gemacht. Direkt nach diesem „S“ bietet sich Ihnen die gleiche Problemlösung. Sollte der Kollege Ihr Manöver vereitelt haben, schlagen Sie erneut zurück. Verringern Sie in dem Kurvenabschnitt, den Sie mit munteren 155 km/h durchfahren, Ihren Abstand zu dem verständnislosen Piloten. Direkt nach der Kurve fahren Sie ihm angriffslustig bis kurz vors Getriebe (Bild 4). Scheren Sie schnell nach rechts aus und bleiben Sie standhaft auf dem Gas (Bild 5). Beweisen Sie Mut, denn die enge **PITS HAIRPIN** kommt Ihnen schneller entgegen, als Ihnen lieb ist. Warten Sie, bis der nebenstehende Fahrer Nerven zeigt und bremst (Bild 6). Sofort fällt dieser zurück. Machen Sie es ihm nach und beanspruchen auch Sie Ihre Kohlefaserbremsen. Lenken Sie dabei nach links ein, damit Sie in der engen Kurve nicht übers Ziel hinausschießen. Im Rückspiegel können Sie kontrollieren, ob Sie einen weiteren Erfolg verbuchen können. Sie müssen unbedingt darauf achten, daß Sie in diese enge Rechts mit höchstens 90 km/h einfahren (Bild 7). Da Sie beim Abbremsen in der Kurve ins Kiesbett rutschen oder bei erhöhter Geschwindigkeit wie ein Kreisel herausdrehen, müssen Sie eventuell das Überholen abbrechen. Ein Abflug bedeutet das Rennende, ein verlorener Platz lediglich einen neuen Versuch. Durch die vorletzte, harmlose Kurve fahren Sie mit Vollgas. Sobald Sie die gelbe Fahrbahnmarkierung erblicken, drosseln Sie Ihre Geschwindigkeit auf 175 km/h (Bild 8). Achten Sie hier auf die Fahrer hinter Ihnen. Es kann durchaus passieren, daß ein Konkurrent, der einen Boxenstop plant, nicht sofort bremst und Ihnen den Heckflügel demontiert. Lenken Sie, wenn alles gut geht, scharf rechts und gleich wieder links ein. Sie befinden sich auf der Zielgeraden.



Vor der engen Rechtskurve bietet sich eine perfekte Überholchance, da Ihre Konkurrenten wieder einmal viel zu früh in die Eisen steigen.







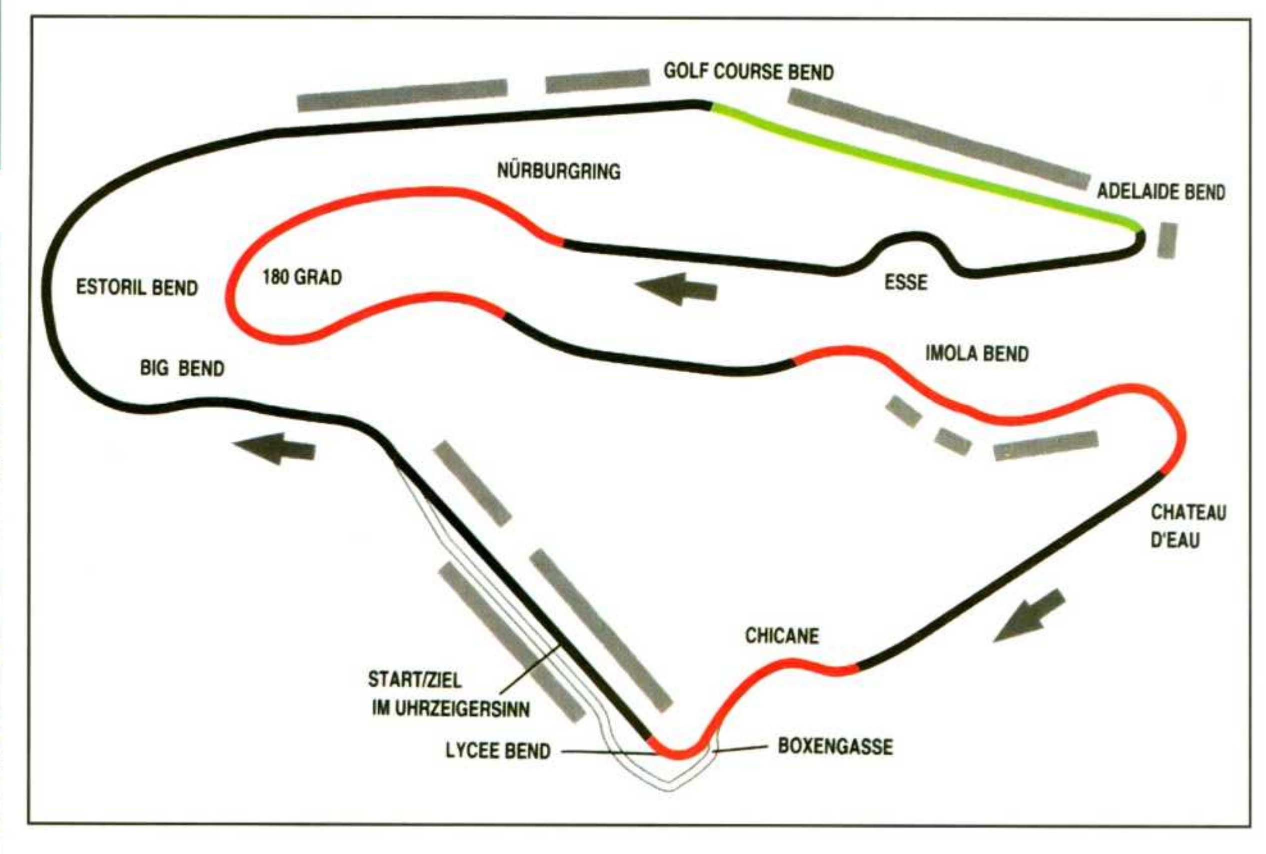
Wenn Sie sich möglichst rechts halten, haben Sie beim Start eine exzellente Chance, mehrere Plätze gut zu machen. Bleiben Sie standhaft auf dem Gas und bremsen Sie an der Kurvenmarkierung bis zum dritten Gang herunter.

Auf einen Blick:

MAGNY-COURS
- **Strategie**
- **Das Rennen**
- **Das Setup**
- **Die Historie**

GRAND PRIX DE FRANCE

MAGNY-COURS, 3. JULI



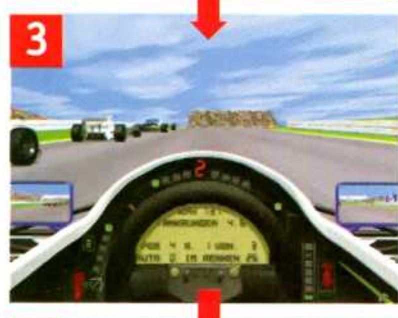
1



2



3



4



Ihre erste und beinahe auch letzte Chance - Überholen in der Adelaide Bend. Versuchen Sie, besonders sauber zu fahren, da Sie bei der Kurveneinfahrt noch ziemlich flott unterwegs sind. Für diese Manöver benötigen Sie außerdem gute Nerven und richtiges Timing!

Strategie

Das typische zweischneidige Schwert: Zwar ist der französische Kurs einfach zu fahren und Sie brauchen keine Angst vor Überholmanövern der Gegner zu haben, aber auch Ihnen bietet sich auf dem AS-Level derer nur eine! Deshalb ist es extrem wichtig, einen guten Startplatz herauszufahren. Die Computergegner fühlen sich auf dem Kurs sehr wohl und fahren wahrlich wie zukünftige Weltmeister. Aufgrund der langen Geraden müssen Sie mit wenig Flügel in Ihren Boliden steigen, um mit der Konkurrenz mithalten zu können.

Das Rennen

Sollten Sie nicht aus der Pole ins Rennen gehen, messen Sie dem Start besondere Bedeutung bei. Gute Verbesserungschancen haben Sie auf der linken Seite des Kurses auf Platz 2 oder 4. Sobald die Ampel rot zeigt, treten Sie das Gaspedal zur Hälfte durch und legen den ersten Gang ein (Bild 5). Dadurch können Sie bei Grün mit minimalem Traktionsverlust starten. Lenken Sie nach links in Richtung Streckenmitte ein und treten Sie jetzt das Gaspedal voll durch (Bild 6). Ihr Kollege neben Ihnen lenkt ein wenig nach außen, um eine drohende Kollision zu vermeiden, und Sie befinden sich, sobald Sie wieder geradeaus lenken, im Windschatten des Vordermanns, der ebenfalls in die Streckenmitte eingefahren ist (Bild 7). Da dieser noch seine Fahrtrichtung auskorrigieren muß und daher etwas Zeit verliert, gelingt es Ihnen, sehr dicht auf ihn aufzufahren. Nutzen Sie die Gunst der Hundertstelsekunde und scheren Sie voll beschleunigt nach links aus (Bild 8). Wenige Augenblicke später ziehen Sie langsam aber stetig an ihm vorbei. Bleiben Sie nun am linken Streckenrand kleben und warten Sie, bis sich der Führende vor Ihnen einreiht (Bild 9). Lassen Sie sich durch die erste Links nach der Boxenausfahrt nicht irritieren und beharren Sie auf Vollgas. Die

DIE HISTORIE

Nigel Mansell steigt wieder für das Team Williams ins Cockpit, das er 1992 im Streit verließ. Seine Gage für das Wochenende beträgt wunderbare 1,5 Millionen Dollar. Sauber kratzt wütend die Embleme des zahlungsunwilligen Hauptsponsors von den Boliden. Erstmals seit 1977 gehen zwei Briten von der ersten Startreihe ins Rennen. Michael Schumacher zaubert einen Bilderbuchstart auf die Piste und biegt als Führender in die erste Kurve. Bernie Ecclestone äußert daraufhin einen schweren Verdacht: „Traction-control!".

Damon Hill (1.16,282)
Nigel Mansell (1.16,359)
M. Schumacher (1.16,707)
Jean Alesi (1.16,954)
Gerhard Berger (1.16,959)
Eddie Ervine (1.17,441)
Rubens Barricello (1.17,482)
Jos Verstappen (1.17,645)
Mika Häkkinen (1.17,768)
H.-H. Frentzen (1.17.830)
Andrea de Cesaris (1.17,866)
Martin Brundle (1.18,031)
Olivier Panis (1.18,044)
Ukyo Katayama (1.18,192)
Eric Bernard (1.18,236)
Pierluigi Martini (1.18,248)
Mark Blundell (1.18,381)
Christian Fittipaldi (1.18,568)
Johnny Herbert (1.18,715)
Erik Comas (1.18,811)
Michele Alboreto (1.18,890)
Gianni Morbidelli (1.18,936)
Alessandro Zarnardi (1.19,066)
David Brabham (1.19,771)
Olivier Beretta (1.19,863)
Jean-Marc Gounon (1.21,829)

DAS SETUP

Qualifying / Rennen

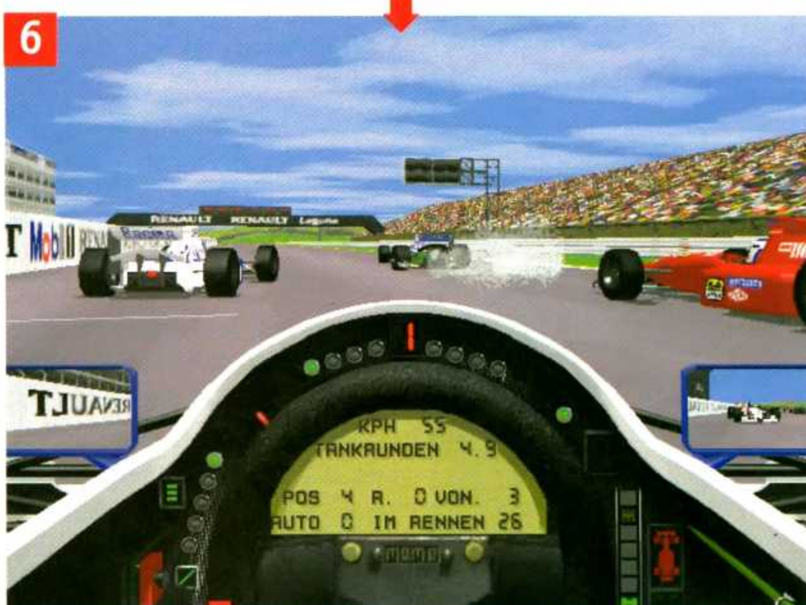
Flügel vorne	16 / 12
Flügel hinten	6 / 6
Bremsbalance	39.875 : 60.125 / 37.750 : 62.250
Getriebe	28, 36, 42, 49, 55, 61 / 26, 34, 42, 49, 55, 61

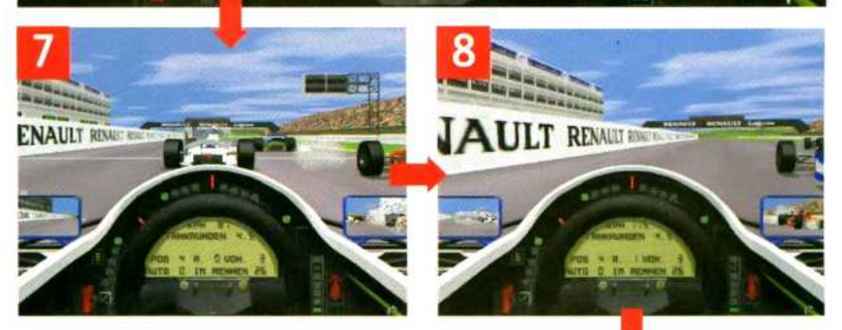
	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	12 / 18	12 / 18	10 / 13	10 /13
Federung	1300 / 1400	1300 / 1400	1300 / 900	1300 / 900
Bodenfreiheit	26.5 / 28,0	26.5 / 28,0	36.5 / 51,0	36,5 / 51,0

Drehstabilisator vor	5500 Pfd./In / 3000 Pfd./In
Drehstabilisator hinten	0 Pfd./In / 50 Pfd./In

kommende Rechts mit dem treffenden Namen **BIG BEND** durchfahren Sie mit 225 km/h. Ausgangs derselben haben Sie die im wahrsten Sinne des Wortes einmalige Gelegenheit zu überholen. Nutzen Sie Ihre einzige Chance. Ihr Gegner wird vor der **GOLF COURSE BEND** zwar Vollgas fahren, aber da Sie mit weniger Anpreßdruck als die Kontrahenten unterwegs sind, können Sie den Abstand zu ihm verringern. Kurz vor der 300-Meter-Warntafel sollten Sie so dicht wie möglich aufgefahren sein. Sollte der Abstand wider Erwarten doch etwas größer sein, riskieren Sie es trotzdem. In den meisten Fällen haben Sie Erfolg (Bild 1). Treten Sie aus dem Windschatten heraus, sobald Ihr Vordermann bremst (Bild 2). Während Sie überholen, lenken Sie minimal nach links ein (Bild 3). Dadurch kommen Sie ohne Umwege eingangs der engen **ADELAIDE BEND** in die Innenseite der Kurve, und Ihr Gegner hat keine andere Wahl, als sich hinter Ihnen einzureihen (Bild 4). Bremsen Sie stark auf 55 km/h ab, damit Sie keine unliebsame Überraschung erleben. Wenn Sie diese Kurve ohne Überholvorgang auf der Ideallinie durchfahren, darf Ihre Geschwindigkeit schnelle 70 km/h betragen. Sobald Sie das Kurvenende erblicken, treten Sie wieder auf Ihr Lieblingspedal. Vor der kommenden **ESSE** brauchen Sie Ihren Bleifuß nicht zu heben. Auf der kurzen Geraden bietet sich keine Überholmöglichkeit für Sie. Im Gegenteil: Wenn Sie versuchen, beim Eintritt der Rechts einen Gegner, und sei er noch so dicht vor Ihnen, zu überholen, erhalten Sie wenige Sekunden später die Quittung. Ehe Sie sich versehen, befinden Sie sich in der angrenzenden Links und zu allem Überfluß noch am rechten Pistenrand. Bewahren Sie kühlen Kopf und fahren Sie bedächtig in die **NÜRBURGRING**. Ihr Tacho sollte bei 95 km/h stehenbleiben. Beschleunigen Sie nun ein wenig, um mit 110 km/h in die **ESTORIL BEND** einzufahren. Vergewissern Sie sich, daß Sie auf der Ideallinie fahren, denn sonst kann sich ein Gegner an Ihnen vorbeischieben. Beschleunigen Sie nun wieder maximal, bis Sie über einen Hügel fahren. Sobald Sie die Anhöhe herabrasen, bremsen Sie auf 240 km/h ab. Mit Feingefühl und gleichbleibender Geschwindigkeit geht's durch die **IMOLA BEND**, eine langgezogene Linkskurve, die in die 130 km/h schnelle Rechtskurve **CHATEAU D'EAU** übergeht. Nach der Kurve haben Sie einen kurzen Moment Zeit, Ihren Boliden austoben zu lassen. Die kommenden leichten Krümmungen der **CHICANE** durchfahren Sie mutig, aber besonnen. Achten Sie auf quietschende Reifen und heben Sie notfalls ein wenig Ihren rechten Fuß. Sobald Sie die gelbe Markierung der Boxeneinfahrt erkennen können, drosseln Sie vorsichtig Ihre Geschwindigkeit. Sobald Sie die gelbe Fahrbahnmarkierung passiert haben, bremsen Sie vor der kommenden Kurve auf 90 km/h ab. Rechts geht's durch die **LYCEE BEND** auf die Start/Zielgerade.







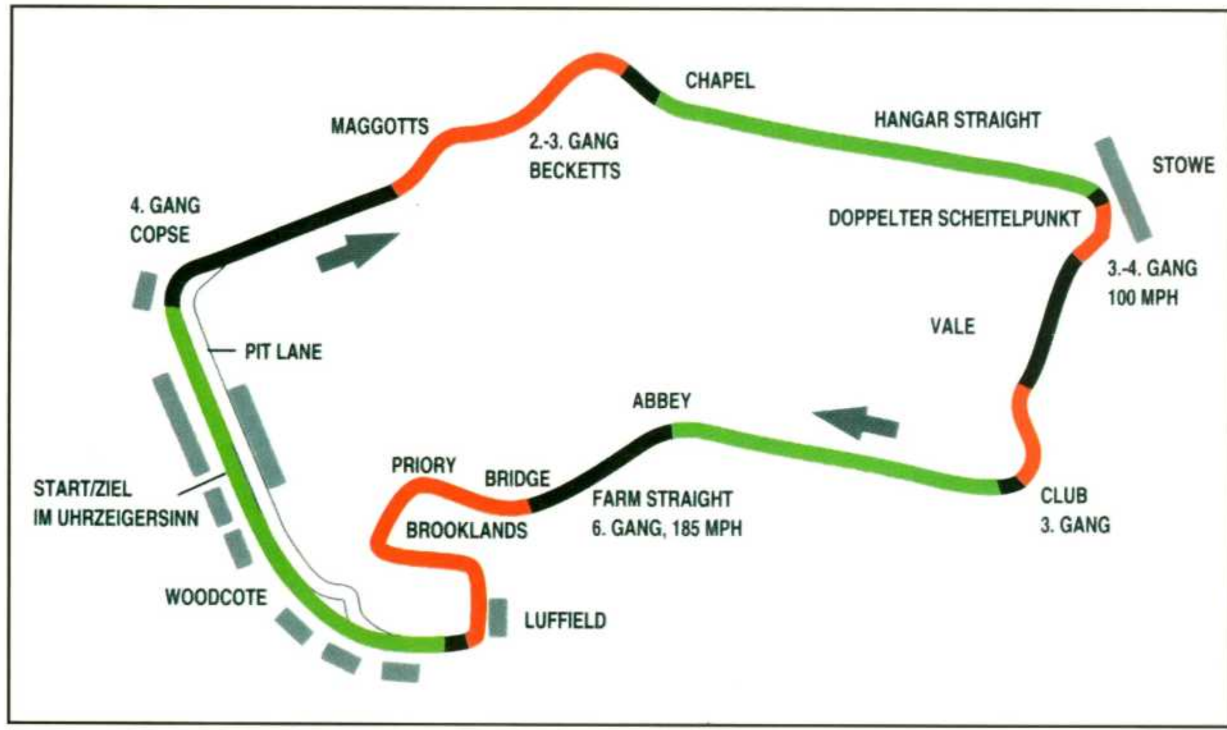


Ein Gruß an Bernie Ecclestone. Es geht auch ohne Traktionskontrolle! Selbst bei einem schlechten Startplatz können Sie noch viel Boden vor der ersten Kurve gut machen. Halten Sie sich auf jeden Fall links, sobald Sie das Gaspedal durchgetreten haben.

Auf einen Blick:
SILVERSTONE
- **Strategie**
- **Das Rennen**
- **Die Historie**

BRITISH GRAND PRIX

SILVERSTONE, 10. JULI







Neuer Start, neues Glück mit fröhlichen Windschattenspielen! Halten Sie sich zunächst in der Streckenmitte, dann rechts.

Strategie

Willkommen auf dem kantigen Kurs von England. Machen Sie sich keine Sorgen um das typisch englische Regenwetter. MicroProse garantiert herrlichsten Sonnenschein. Drei lange Streckenabschnitte laden Sie zum Überholen ein. Achten Sie in den Kurven auf Ihre Ideallinie. Die Gegner fahren verbissen korrekt, bieten Ihnen allerdings vor den Kurven durch frühzeitiges Abbremsen die Chance, den Abstand zu verkürzen, um auf den Geraden Plätze gutzumachen. Während des Qualifys fahren Sie wieder um die Pole. Sollten Sie trotz allem auf einem Startplatz in der zweiten Reihe stehen, können Sie sich die Führung noch vor der ersten Kurve erkämpfen.

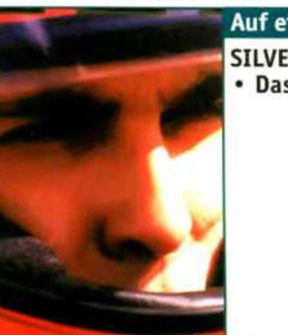
Das Rennen

Treten Sie beim grünen Ampelsignal nicht hastig auf's Gas, damit die Reifen nicht zu stark durchdrehen (Bild 1). Sehr vorsichtig und fast unmerklich lenken Sie Ihren Wagen unter höchster Beschleunigung in die Streckenmitte ein (Bild 2). Der Benetton (siehe Bildfolge) vor Ihnen nimmt Ihnen viel Arbeit ab. Er wird versuchen, sich am linken Rand einzufädeln und zwingt somit den dritten Fahrer, einen Wimpernschlag lang vom Gas zu gehen. Dadurch fährt er sich dicht an den führenden Williams heran, um den Windschatten auszunutzen. Einen Moment später schießt der grüne Flitzer wieder heraus und setzt zum Überholen an (Bild 3). Da Sie das Wechselspiel von links nach rechts nicht mitgemacht haben, haben Sie weniger Weg zurückgelegt und befinden sich jetzt selbst im Windschatten des mutigen Kollegen. An der Spitze angekommen, biegt Ihr Vordermann nach links auf die Ideallinie ein und legt somit nochmals überflüssige Wegstrecke zurück. Der kurze Moment, in dem Sie im Windschatten des Vordermanns lagen, bringt Ihnen den nötigen Geschwindigkeitsanstieg, um an ihm vorbeizuziehen (Bild 4). Sobald Sie den Gegner im Rückspiegel erblicken, lenken Sie nach links ein. Kurz darauf durchfahren Sie die **COPSE**, eine 90 Grad Rechts, mit höchstens 185 km/h. Beschleunigen Sie auf dem kurzen Stück vor der **MAGGOTS**, um auf Ihren Vordermann, sofern vorhanden, aufzuschließen. Ver-

DIE HISTORIE

Schlammschlacht gegen Damon Hill: Die englische Presse gräbt eine uralte Geschichte hervor, in der Damons Vater einst dem unter Mordverdacht stehenden Lord Lucan zur Flucht verhalf. Damon reagiert gelassen und meinte, es sei schön, daß sie von Daddy als „Damon's Vater" sprechen - sonst würde er immer als „Grahams Sohn" bezeichnet. Michael Schumacher bekommt aufgrund der Regelverstöße in der Einführungsrunde die schwarze Flagge gezeigt. Mehrmals bittet er das Team über Funk um Rat, wie er sich verhalten solle, aber er erhält keine Antwort und fährt das Rennen zu Ende. Im nachhinein wird er dafür disqualifiziert und für zwei Rennen gesperrt.

Damon Hill (1.24,960)
M. Schumacher (1.24,963)
Gerhard Berger (1.24,980)
Jean Alesi (1.25,541)
Mika Häkkinen (1.26,268)
Rubens Barricello (1.26.271)
David Coulthard (1.26,337)
Ukyo Katayama (1.26,414)
Martin Brundle (1.26,768)
Jos Verstappen (1.26,841)
Mark Blundell (1.26,920)
Eddie Irvine (1.27,065)
H.-H. Frentzen (1.27,284)
Pierluigi Martini (1.27,522)
Olivier Panis (1.27,785)
Gianni Morbidelli (1.27,886)
Michele Alboreto (1.28,100)
Andrea de Cesaris (1.28,212)
Alessandro Zarnardi (1.28,225)
Christian Fittipaldi (1.28,231)
Johnny Herbert (1.28,340)
Erik Comas (1.28,519)
Eric Bernard (1.28,955)
Olivier Beretta (1.29,299)
David Brabham (1.30,690)
Jean-Marc Gounon (1.30,722)



Auf einen Blick:
SILVERSTONE
- **Das Setup**







suchen Sie nicht, in dem Kurvenkomplex zu überholen. Ihre Konkurrenz schlägt Ihnen erbarmungslos die Tür vor der Nase zu. Sofern Sie nicht scharf auf abgefahrene Reifen oder Abflüge ins Kiesbett sind, fahren Sie in diesem Abschnitt artig auf der Ideallinie. Nach der ersten Links-Rechts-Kombination bremsen Sie Ihren Boliden auf 240 km/h ab und steuern ihn durch die **BECKETTS,** ebenfalls eine langsame Links. Die angrenzende CHAPEL bietet Ihnen nochmals die Möglichkeit, mit 200 km/h dichter an den Vorausfahrenden heranzufahren. Ausgangs dieser Kurve beschleunigen Sie auf's Maximum, um auf der Geraden **HANGAR STRAIGHT** einen Platz zu gewinnen. Spätestens nach der 300-Meter-Warntafel scheren Sie nach rechts aus. Sobald Sie auf der Höhe der 100-Meter-Tafel sind, muß der Bolide des Vorausfahrenden bereits mit dem Heck aus Ihrem Sichtfeld herausgefahren sein, um das Manöver erfolgreich abschließen zu können. Englische Höflichkeit gebietet nun dem Gegner, frühzeitig vom Gas zu gehen. Sie haben dadurch das Duell gewonnen und können nun unbesorgt in die **STOWE**, eine enge Rechts, einbiegen. Mit 125 km/h kann Ihnen diese Kurve nichts anhaben. Am Kurvenausgang erwartet Sie eine kleine Biegung nach links, die Sie aber mit Vollgas und ohne Risiko durchfahren können. Ein kurzes Stück Geradeausfahrt auf der **VALE** liegt vor Ihnen, auf dem sich aber kein Überholvorgang lohnt. Sollte wider aller Erwartung ein weiterer Gegner vor Ihnen rumschleichen, bietet Ihnen die kommende Links gute Chancen, auf den Gegner aufzufahren. Fahren Sie mit 125 km/h in die Kurve und beschleunigen Sie ausgangs derselben und vor der angrenzenden Rechts auf muntere 160 km/h. Versuchen Sie, keine Geschwindigkeit in dieser Biegung zu verlieren. Somit sind Sie auf der angrenzenden Geraden wichtige Stundenkilometer schneller als Ihr Gegner. Der Abstand verringert sich dadurch relativ schnell. Dies ist auch von größter Bedeutung, da Ihnen die kurze Gerade keinen zusätzlichen Anlauf gönnt. Scheren Sie nun nach links aus. Während Sie überholen, fahren Sie an den rechten Pistenrand. Sobald die Warntafel mit dem abgeknickten Pfeil erscheint, tut es Ihnen Ihr Gegner nach, und Sie können im Rückspiegel sein enttäuschtes Gesicht bewundern. Bremsen Sie auf harmlose 125 km/h ab und durchfahren Sie die **ABBEY**. Geben Sie auf der **FARM STRAIGHT** Gas und durchqueren Sie die anmutige **BRIDGE** mit durchgetretenem Gaspedal. Nun bietet sich Ihnen ein letztes Mal die Gelegenheit, sich an einen Vorausfahrenden heranzupirschen. Vor der **PRIORY** bremsen Sie Ihren Boliden auf 135 km/h ab. Gehen Sie danach kurz vom Gas und lenken Sie unbeschleunigt und mit 120 km/h in die **BROOKLANDS**, eine enge Links. Nach der angrenzenden Rechts, die Sie nur minimal schneller durchfahren, beschleunigen Sie auf magere 155 km/h. Inmitten der **LUFFIELD** geben Sie Vollgas und setzen zum letzten Überholvorgang an. Fahren Sie in der Mitte der Piste, bis Sie die gelbe Straßenmarkierung sehen, die den Weg zu den Boxen signalisieren (Bild 5). Die Strecke macht an dieser Stelle eine schwache Rechtsbiegung. Sobald Sie am Getriebe des Vordermanns kleben, scheren Sie nach rechts aus (Bild 6). Donnern Sie mit dröhnendem Motor über die Start-/Ziellinie, vorbei an Ihrem langsameren Gegner (Bild 7). Suchen Sie sich wieder ein Plätzchen in der Mitte der Piste und genießen Sie eine weitere, wenn auch schwierige Runde in England unter strahlend blauem Himmel (Bild 8).



Das Überholen vor Start/Ziel: Da Ihre Gegner meistens langsamer in die Kurve einfahren, kommen Sie ziemlich ungehindert vorbei.

Peter Gunn

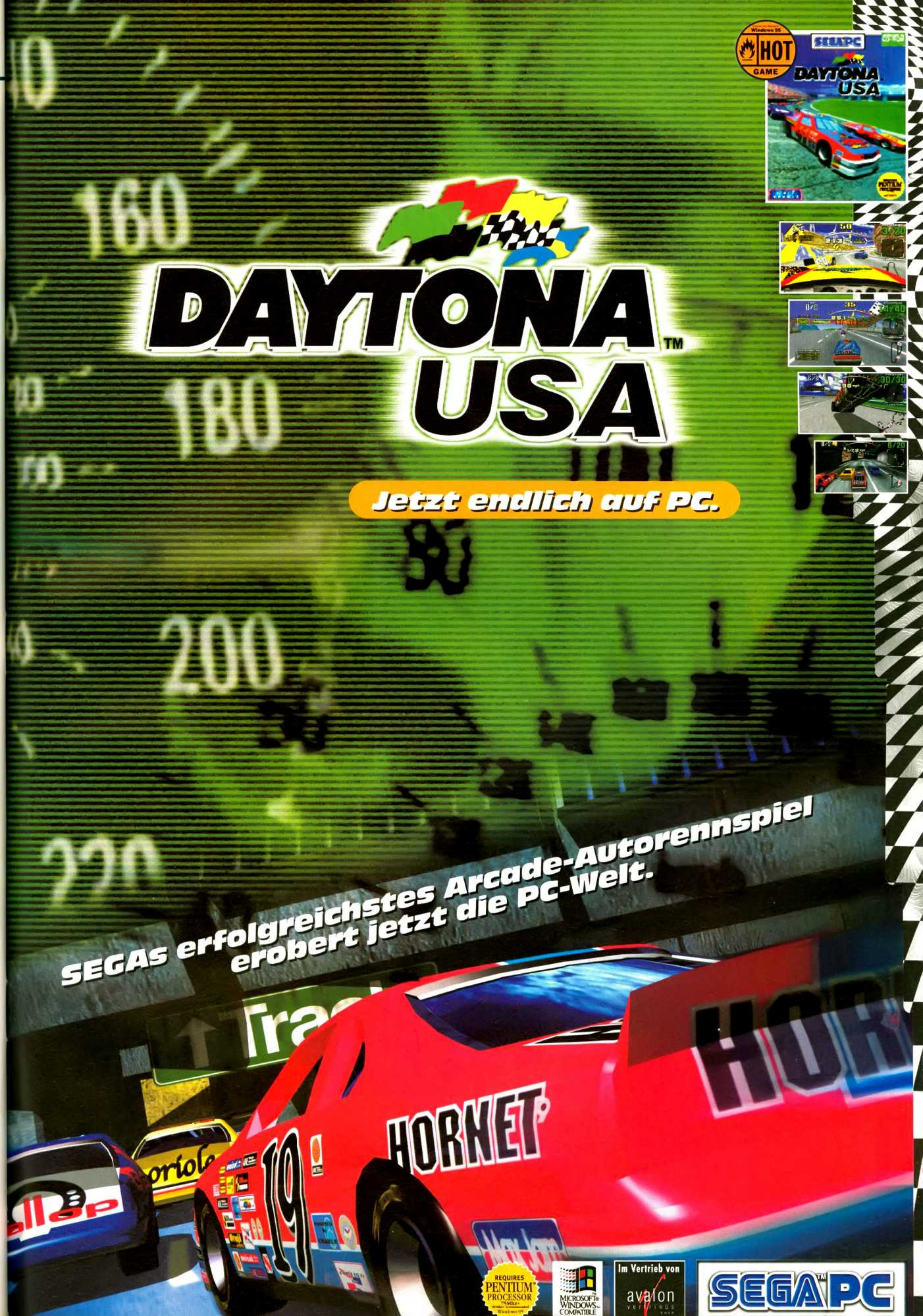
DAS SETUP

Qualifying / Rennen

Flügel vorne	13 / 12
Flügel hinten	1 / 6
Bremsbalance	40.000 : 60.000 / 40.875 : 59:125
Getriebe	35, 41, 47, 53, 59, 65 / 28, 35, 42, 48, 55, 62

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	24 / 11	24 / 11	0 / 7	0 / 7
Federung	1600 / 1300	1600 / 1300	1000 / 1100	1000 /1100
Bodenfreiheit	16.0 / 26,5	16.0 / 26,5	47.0 / 46,0	47.0 / 46,0

Drehstabilisator vorn	4000 Pfd./In / 7500 Pfd./In
Drehstabilisator hinten	0 Pfd./In / 300 Pfd./In

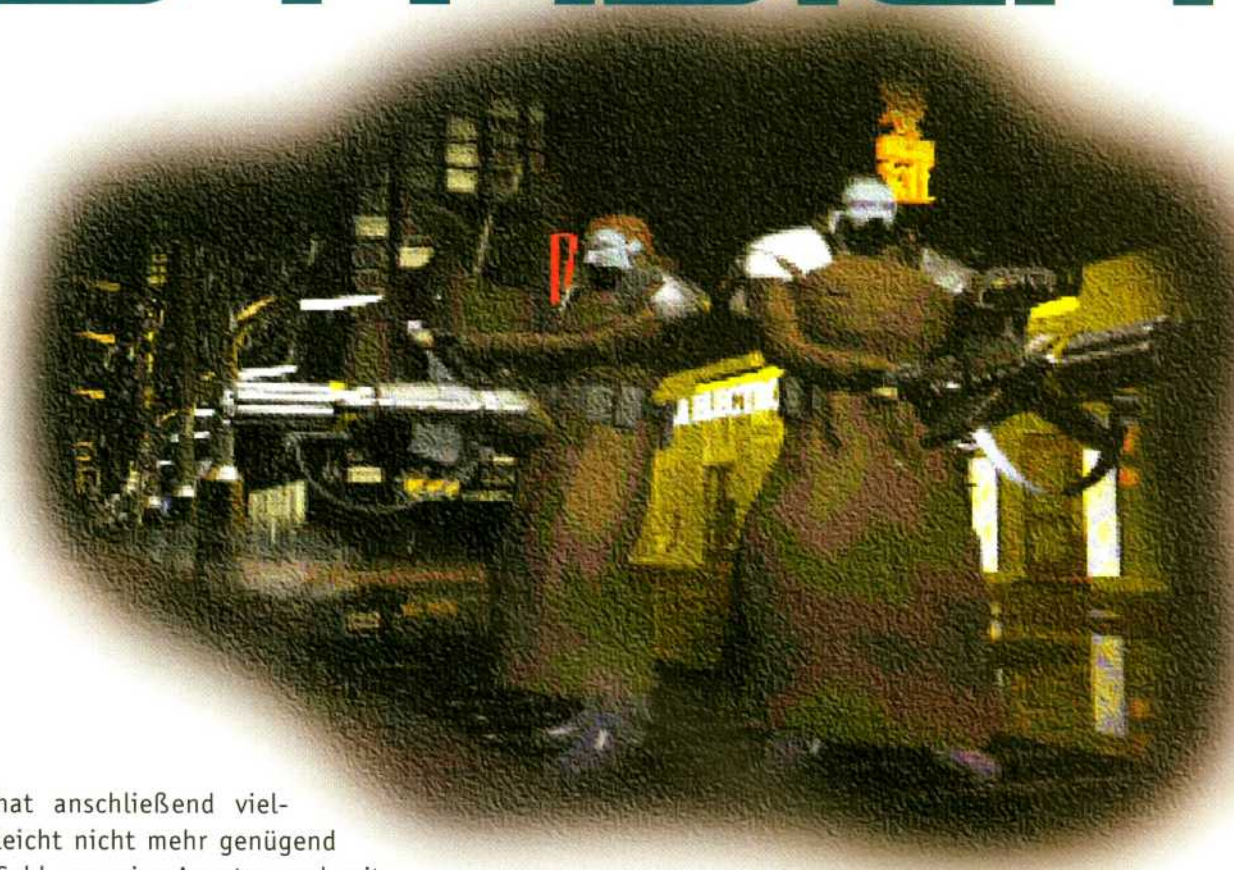


HOT GAME
SEGA PC
DAYTONA USA
DAYTONA USA™
Jetzt endlich auf PC.
SEGAS erfolgreichstes Arcade-Autorennspiel erobert jetzt die PC-Welt.
HORNET
REQUIRES PENTIUM PROCESSOR
Im Vertrieb von
avalon
SEGA™ PC



- Was kostet die Welt?
- Strategische Einsatzplanung
- Tips zu einzelnen Gegnern
- Missionsbeschreibungen
- Singapur





Im zweiten Teil der Tips zu Syndicate Wars stellen wir Ihnen die Spiel-Szenarien vor und erklären anhand ausgewählter Missionen beispielhaft, wie Sie dem herausfordernden Schwierigkeitsgrad am besten begegnen können.

In der letzten PC Action haben wir Sie mit den grundsätzlichen Menüs und Möglichkeiten im Spiel vertraut gemacht. Nach den Trockenübungen geht es in dieser Ausgabe an den praktischen Teil. Neben der optimalen Reihenfolge für die Syndikats- und Sektenmissionen erhalten Sie im folgenden unter anderem Tips zu besonders hartnäckigen Einsätzen.

Was kostet die Welt?

Das Kostenmanagement ist ein wichtiger langfristiger Faktor für den Erfolg des Spielers. Wer zu viel Geld in die Forschung steckt, hat anschließend vielleicht nicht mehr genügend Geld, um seine Agenten auch mit den entsprechenden Errungenschaften auszurüsten. Wer auf der anderen Seite unsinnig Waffen kauft, die eigentlich gar nicht oder nur für einen Einsatz benötigt werden, liegt in kürzester Zeit technologisch hinter den Feindagenten zurück und wird es bei zukünftigen Missionen besonders schwer haben. Die einzigen Geldquellen stellen normalerweise Prämien für das Lösen eines Levels oder das Überzeugen von Personen, Waffenverkäufe und der Lohn aus Banküberfällen dar, während Forschungsaktivitäten und Waffeneinkäufe die größten Ausgabenposten darstellen. Forschungsprojekte sollten immer mit Hinblick auf die zu erwartenden Einnahmen in Auftrag gegeben werden, um die Balance zwischen der Erforschung neuer Gegenstände und dem Kauf derselben aufrechtzuerhalten. Durch den Verkauf aufgelesener UZIs kommen dabei immerhin 8.000 Geldeinheiten nach jeder Mission auf das Konto des Spielers. Bei der Wahl zwischen Forschungen im Waffen- oder Körperteilbereich muß der Spieler abwägen, woraus er mehr Nutzen zieht. Viele Waffen wie Maschinengewehre, Disrupter oder Präzisionsgewehre lassen sich in den einzelnen Levels aufsammeln, ohne daß sie entsprechend erforscht und eingekauft werden müssen. Das Aufsammeln von Waffen spart also sehr viel Zeit und Geld und sollte dementsprechend vorgezogen werden. Körperteile müssen jedoch intern entwickelt und eingekauft werden, sind also nicht auf externe Weise zu beschaffen. Das Hauptaugenmerk des Spielers sollte auf der Weiterentwicklung der Agenten-Bauteile gerichtet sein, ohne dabei lebensnotwendige Ausrüstungsgegenstände wie Sprengstoffe im F+E-Bereich zu vernachlässigen.

Strategische Einsatzplanung

Die einzelnen Missionen besitzen meistens ein Hauptziel und bestimmte Bonusziele wie Banken oder Wissenschaftler, die aber in der Regel mit ziemlichen Gefahren verbunden sind. Meist gibt ein in Auftrag gegebener Netscan über lohnende Zusatzziele Auskunft, ansonsten hilft das genaue Beobachten der Geschehnisse in der jeweiligen Stadt. In vielen Szenarien kann der Spieler steuern, wie groß das Risiko eines Fehlschlages seiner Agenten ist. Manche Gebäude oder Gebiete mit Gegneransammlungen sind bei geschicktem Vorgehen einfach zu umgehen. Deshalb sollte man einen Level zuerst einmal zu Übungszwecken anspielen, um dann die für die Erreichung des Hauptziels notwendigen Schritte und deren zeitliche Anordnung planen zu können. Dabei unter-



Auf der Weltkarte wählen Sie Ihren nächsten Einsatz aus.

E WARS

scheiden sich die Levels durch ein vorhandenes oder fehlendes Zeitlimit - die Taktik des Spielers sollte sich auf jeden Fall an diesen Gegebenheiten orientieren. Manche Aktionen der Agenten setzen ein Zeitlimit im laufenden Spiel in Gang, was das Vorhandensein einer genauen räumlichen und zeitlichen Aktionsplanung unterstreicht. Glücklicherweise zeigt der Scanner immer das nächste Großziel der Agenten an, was die Abarbeitung der einzelnen Zwischenetappen auf dem Weg zur Missionslösung erleichtert. In einigen Szenarien werden auf dem Weg zum Abholpunkt noch einmal massive gegnerische Verbände aufgefahren, um das Erreichen desselben zu verhindern. Der Spieler kann diesen Stolpersteinen teilweise dadurch aus dem Wege gehen, daß er seinen Agenten besonders schnelle Beine macht. Diese Taktik ist natürlich hinfällig, wenn eine konvertierte Zielperson zum Ausgang geleitet werden soll - hier hilft das „Verstecken" dieser Person in einem großen Haufen konvertierter Bürger, um den Gegnern das gezielte Ausschalten zu erschweren. Leider eröffnen Polizisten oder Fahrzeuge der Polizei ohne Ankündigung das Feuer auf die überzeugten Schäfchen, weshalb man mit dem Überzeugen möglichst erst dann beginnen sollte, wenn der Großteil der Polizei-Streitkräfte ausgeschaltet ist.

Tips zu einzelnen Gegnern

Die Polizei, dein Freund und Helfer. Solange man nicht mit gezückter Waffe an ihnen vorbeischlendert, sind die blau gekennzeichneten Ordnungshüter friedlich. Leider sind sie meist in großer Anzahl im Level zu finden, weshalb man sie entweder gezielt ausschaltet oder durch das Ansammeln von überzeugten Bürgern mitkonvertiert. Der Vorteil: Sie sind im Gegensatz zu den Bürgern schon bewaffnet und können die Spieler bei seinen Aktionen unterstützen. Banküberfälle sind zwar sehr lohnende Bonusmissionen, lösen aber immer Großeinsätze der örtlichen Polizei aus - hier sollte man also mit den entsprechenden Waffen ausgerüstet sein, um große Gegneransammlungen bekämpfen zu können. Die Schwebegleiter der Polizei sind leider sehr unangenehme Gegner und in großer Zahl höchst nervig. Manchmal genügt es, unter einem Vorsprung Schutz zu suchen und mit einem Raketenwerfer auf den Gleiter zu schießen - dazu schaltet man am besten kurz den Energieschild ein und wagt sich mit einem Agenten ins Freie. Ansonsten kann man sich auch in anderen Fahrzeugen verstecken und von dort aus den Gleiter in Beschuß nehmen. Die Spione müssen das Zufluchtsfahrzeug jedoch kurz vor der eventuellen Explosion rechtzeitig zu verlassen - solange das Vehikel noch über einen Schild verfügt, passiert den Agenten bei Treffern jedenfalls nichts. Der Absturz eines Schwebegleiters ist in der Regel mit einer netten Explosion inklusive herumfliegender Teile verbunden; hier heißt es die Beine unter den Arm genommen und aus dem Gefahrengebiet geflüchtet. Die Spinnen-Roboter der Sekte sind auf jeden Fall auf Distanz zu halten, da sie ansonsten mit wenigen Schüssen den eigenen Agenten den Strom abschalten - eine Flucht bringt hier wenig, weil diese Konstruktionen enorm schnell sind. Lasertürme sind weiträumig zu umgehen und mit Sprengsätzen außer Gefecht zu setzen. Entweder hilft hier eine kleine Atombombe oder man schickt einen Agenten mit eingeschaltetem Schirm und einem Sprengsatz zum Turm. Die Zealoten sind in doppelter Hinsicht unerfreuliche Zeitgenossen. Zum einen sind sie durch ihre Schwebefähigkeit in der Lage, sich unheimlich schnell zu bewegen, so daß man es kaum schafft, sie mit einem gezielten Schuß zu erledigen. Zum anderen sind sie bis zur Entwicklung des zweiten Überzeugungsstrahlers von den Spionen des Spielers nicht zu konvertieren. Eine nette energiesparende Taktik ist übrigens das Beschießen von Straßenlaternen, wenn ein Gegner sich in der direkten Umgebung dieser Lichtquellen befindet - die Explosion schwächt den Feind je nach Panzerung mehr oder weniger stark und schont damit die Energiereserven der Einsatztruppe.

Die Missionsbeschreibungen

Im folgenden erhalten Sie exemplarisch genaue Tips zu ausgewählten Missionen, damit Sie daraus Erkenntnisse für das Lösen der übrigen Levels gewinnen können. Insgesamt warten ca. 23 Einsätze auf das Syndikats-Mitglied, während der Sekten-Anhänger immerhin 29 Szenarien zu bewältigen hat. Besonders anstrengend sind die Missionen, bei denen eine Person überzeugt und evakuiert werden muß - ein falscher Schritt oder eine verirrte Kugel können hier der Auslöser für einen Fehlschlag sein. Als Grundlage für die räumliche Orientierung gelten die Einsatzkarten der einzelnen Missionen. Wenn in der Szenarien-Beschreibung von der nordöstlichen Ecke die Rede ist, dann bezieht sich das auf die jeweilige Missionskarte - im laufenden Einsatz muß sich der Spieler zuerst einmal orientieren und gegebenenfalls den Bildausschnitt entsprechend drehen, um dieselbe räumliche Anordnung vorzufinden. Hat man dieses Prinzip einmal verstanden, findet man sich aber sehr schnell in dem jeweiligen Level zurecht - als Grundlage für die Aktionsplanung sollte dabei zumindest eine Skizze der in der Einsatzbesprechung gezeigten Karte dienen.

Einsatzort: Singapur (Mission 8, Eurocorp)



Nachdem die ersten Syndikats-Missionen relativ einfach zu erledigen waren, stellt sich im Singapur-Szenario erstmals eine ziemlich heftige Übermacht den spielerischen Ambitionen entgegen - das Mitführen einiger



Am Startpunkt der Singapur-Mission liegen zwei Agenten mit Scharfschützengewehren im Hinterhalt.



Auf einen Blick:
- Rom
- Tastatur Update
- Peking
- Santiago



Nach der Übernahme des Lasters geht die Fahrt zum Zielpunkt.



Der erste Bunker der Aufständischen ist über mehrere Ebenen verteilt und deshalb schlecht zugänglich.

Die spinnenartigen Roboter der Sekte sind im Nahkampf äußerst unangenehme Zeitgenossen.

Betäubungsgas-Portionen ist hier dringend anzuraten. Die Agenten werden in der nordöstlichen Ecke der Karte abgesetzt und müssen sich gleich um zwei Feinde kümmern, die von einem Gebäude abgeschirmt auf ihre Opfer warten. Immerhin hinterlassen sie zwei Scharfschützengewehre, die dankbar aufgelesen werden. Nach einigen Schritten Richtung Westen erreichen die Spione mit dem schwerbewachten Bullfrog-LKW das eigentliche Ziel. Mit dem Präzisionsgewehr lassen sich einige der zahlreichen Feinde vorab ausschalten; wenn dann die Hauptmacht der Agenten anrückt, hilft entweder der Einsatz des Betäubungsgases oder die konzentrierte Anwendung der Mini-Guns. Ein vorübergehender Rückzug zum Zwecke der Regenerierung hilft leider nicht weiter, da die Wachen ansonsten den Laster besteigen und damit das Missionsziel nicht mehr erreicht werden kann. Ist der LKW erobert, kann man entweder direkt und ohne weitere Probleme zum Zielpunkt in der südöstlichen Ecke fahren oder ohne LKW den Weg nach Westen antreten. Hier lauern noch einmal mindestens ein Dutzend Agenten auf die Spielergruppe, die zu Übungszwecken einer nach dem anderen ausgeschaltet werden können.

Einsatzort: Rom
(Mission 10 Eurocorp)

Alle Wege führen bekanntlich nach Rom, und so trifft man in der italienischen Hauptstadt auf viel bekanntes und neues Feind-Volk. Der Startpunkt liegt diesmal im Südwesten der Karte, wobei direkt im Osten mit Bunker 1 der Aufrührer gleich das erste Ziel lauert. Die Gegner sollten so weit wie möglich mit Distanzwaffen beharkt werden, da eine direkte Konfrontation



Der Geldlaster wird durch gut ein Dutzend Agenten bewacht, die beseitigt werden müssen.

aufgrund des verwinkelten Gebäudes ziemlich mühselig ist. Nach der Ausschaltung von Bunker 1 erscheinen zwei Spinnen-Roboter der Sekte auf der Bildfläche, die mit groben Fernwaffen zur Strecke gebracht werden müssen. Diese treten auch auf, wenn die Agenten sich in der nordöstlichen Ecke aufhalten - diesen Umstand kann man bei der entsprechenden Ausrüstung für einen Hinterhalt ausnutzen. Anschließend kümmert man sich um das Sektengebäude, das von einem halben Dutzend Kapuzenträger bewacht wird. Mit einem Präzisionsgewehr stellt es jedoch kein Problem dar, die Gegner der Reihe nach auszuschalten. Als nächster Punkt steht die Polizeistation im Osten und der direkt anschließende Parkplatz auf dem Programm. Während die Polizisten kein Problem darstellen sollten, darf man den Wachen am Parkplatz nicht zu nahe kommen - ansonsten werden die Agenten zum Hauptmenü beim nächsten Barbecue. Die begrenzte Reichweite der Flammenwerfer sollte dadurch ausgenutzt werden, daß man die Kollegen erst vom Parkplatz weglockt und dann mit einigen gezielten Schüssen den Garaus macht. Bevor der Stützpunkt des unabhängigen Syndikats überrollt wird, ist noch Bunker 2 der Aufrührer auszuräumen - insgesamt ohne nennenswerten Widerstand. Hat man sich ausreichend Zeit mit den einzelnen Zielen gelassen, ist das Tor zum Stützpunkt mittlerweile in die Luft gegangen; auf diese Weise kann man die Agenten zu Fuß in den Schlußabschnitt schicken. Wer zu fix für die feindlichen Bombenleger ist, schnappt sich auf dem Parkplatz ein Auto und fährt per Taxi in die Höhle des Löwen. Den einzelnen Wachen ist mit Präzision am besten gedient, während die Patrouille eine Prise Betäubungsgas abbekommt. Vom letzten Agenten in der Ecke erhält man einen Cerberus IFF, mit dessen Hilfe man in den nächsten Missionen automatisch Feinde versemmeln kann.



Einsatzort: Peking
(Mission 11 Eurocorp)

Der Startpunkt der Peking-Mission erlaubt der Einsatzgruppe keine Verschnaufpause, denn an der nordöstlichen Ecke warten ein halbes Dutzend Feindagenten auf ihren Einsatz. Mit etwas Betäubungsgas oder einer durchschlagskräftigen Fernkampfwaffe sollte man dem Problem jedoch entsprechend begegnen können. Bei den Aktionen ist jedoch etwas Vorsicht geboten, da zu viel „Lärm" eine größere Polizistentruppe auf den Plan ruft. Da in dieser Mission kein Zeitlimit besteht, sollten anschließend zuerst die sonstigen Wachen, Polizisten und Feindagenten beseitigt



TASTATUR UPDATE

Das kann schon einmal passieren: Während der Tester anhand der englischen Beta-Version die Tastaturbelegung ausprobiert, eröffnen sich in der deutschen Umsetzung völlig neue Möglichkeiten. Im folgenden finden Sie deshalb noch einmal alle Tasten und ihre Bedeutung - inklusive der im Handbuch nicht dokumentierten Varianten.

1, 2, 3, 4	Direktes Anwählen der Agenten
Tab	Agent wechseln
#	Agenten gruppieren
Ansicht nach links drehen	Entf
Ansicht nach rechts drehen	Bild runter
Ansicht abflachen	Bild hoch
Ansicht steiler machen	Einfg
Heranzoomen	Ende
Wegzoomen	Pos1
Pfeiltasten	Ansicht verändern
P	Pause/Optionen/Szenario beenden
B	Gebäude kurzzeitig abschalten
K	Zentrieren/Auto-Scrolling aus
M	Screenshot im Spiel
Alt+D	Selbstzerstörung
R	Szenario neu starten
Y	Aktive Waffe fallenlassen
Strg links	Waffe abfeuern
Strg rechts	Gehe zu Punkt
Alt links + links/rechts	Drogen verabreichen
Alt links auf/ab	Waffe wechseln
F 8	SVGA/VGA
F 9	Display-Outfit
F 10	Agenten-Outfit
F 11	Gamma-Korrektur erhöhen
F 12	Screenshot im Managementteil
Strg + F2	Objekte abschalten
Strg + F3	Screen einfrieren
Strg + F5	Tiefenradar einschalten
Shift + F11	Gamma-Korrektur verringern
Strg links + F10	Info-Tafel entfernen
Shift+Esc	Netzwerkspiel beenden

werden, die über die ganze Stadt verstreut sind. Auf diese Weise stellt es kein Problem dar, ausreichend Passanten mit dem Überzeugungsstrahler zu konvertieren. Die Bürger benötigt man für die eigentliche Aufgabe des Szenarios - der Konvertierung eines Feindagenten, um die Kühlkammern aufzufrischen. Im Westen befindet sich ein Durchgang, der die Spielerfiguren zum Agenten in der nordwestlichen Ecke führt. Die anwesenden Wachen sind am besten einzeln zu eliminieren, damit dem grün markierten Agenten nichts passiert. Hat man genügend Bürger konvertiert, läßt sich dieser auch problemlos zum Überlaufen animieren. Auf dem Weg zum Abholpunkt dürfte nun nichts weiter mehr passieren.

Einsatzort: Santiago (Mission 19 Eurocorp)

Bei dieser hammerharten Mission kommt es darauf an, einen gut bewachten Wissenschaftler zu überzeugen. Zu diesem Zweck muß die Stadt jedoch zuerst von Zealoten, Feind-Agenten und Polizisten geräumt werden, damit nach der Überzeugungsaktion nicht zu viele gegnerische Einheiten auf die Agenten losgehen. Der Startpunkt liegt im westlichen Teil der Stadt direkt neben einer S-Bahn-Station. Von dort aus wandert die Gruppe nach Norden, um einen Schwebegleiter zu ergattern - bei den umhergondelnden Polizei-Fahrzeugen muß die Gruppe aufpassen, daß sie nicht weiter auffällt. Leider wird dieser extrem gut eskortiert, weshalb man auf alle Fälle Kampfgas einsetzen sollte, um der riesigen Gegnerzahl begegnen zu können. Steigt die Gruppe nun in den



Auf einen Blick:
- **Missions-Baum**

Schwebegleiter, wird sie sofort von zwei Feind-Gleitern attackiert. Durch einige geschickte Wendemanöver kann man diese Bedrohung jedoch ohne große Verluste ausschalten. Da der Gleiter enorm wichtig ist und nicht viel Schaden abbekommen darf, sollte die Gruppe im Notfall landen und sich vorübergehend ein anderes Fahrzeug suchen, um die Gegner auszuschalten. Nachdem eine stattliche Anzahl von Kultisten auf dem nördlichen Streifen ausgeschaltet wurden (am besten vom Gleiter aus), schwingt sich die Gruppe mit Hilfe des Gleiters auf die „Insel" in der Mitte. Zu dieser gibt es nur zwei Zugänge, da die Brücken zerstört wurden. Entweder hat die



Einsatzort: Hongkong (Mission 6 Kirche der Neuen Epoche)

MISSIONS-BAUM

Nachstehend finden Sie die einzelnen Szenarien des Eurocorp-Syndikats und der Kirche der Neuen Epoche, wobei die Missionen mit Hinblick auf die optimale zeitliche Reihenfolge durchnumeriert sind. Teilweise kann der Spieler aus bis zu drei Aufträgen mit entsprechenden Submissionen auswählen, wobei diese einzelnen Entscheidungsblöcke entsprechend gekennzeichnet sind. Aus technischen Gründen können wir Ihnen leider keine Informationen über die letzten Einsätze des Syndikats liefern.



Eurocorp

London (1)
Detroit (2)
Hongkong (3) - Peking (4) - Genf (5) - Vancouver (6) - Matochkin Shar (7)
Singapur (8) - Phoenix (9) - Rom (10)
Peking (11) - Hongkong (12) - Phoenix (13)
Rom (14)
New York (15) - Adelaide (16) - Cape Town (17) - Buenos Aires (18) - Santiago (19)
Christchurch (20)



Kirche der Neuen Epoche

Detroit (1)
Tripolis (2) - Buenos Aires (3) - Santiago (4)
Johannesburg (5) - Hongkong (6) - Genf (7) - Vancouver (8)
Rom (9) - Johannesburg (10) - Buenos Aires (11) - Santiago (12) - Tripolis (13)
Cairo (14) - Al Manamah (15)
Singapur (16)
London (17)
New York (18)
Riyadh (19)
Cape Town (20)
Sevastopol (21) - Peking (22) - Bangkok (23)
Christchurch (24)
Reykjavik (25)
Cape Town (26)
Johannesburg (27)
Adelaide (28)
Colombo (29)

Gruppe noch ihren Gleiter, was für den erfolgreichen Verlauf der Mission absolut wichtig ist, oder sie muß per S-Bahn dorthin gelangen. Auf der Insel angekommen, verlassen die Jungs das Fahrzeug und erledigen nun einzeln alle patrouillierenden Polizei-Einheiten. Nachdem diese ausgeschaltet sind, geht es an das Konvertieren der Bürger. Anschließend fliegt die Gruppe mit dem Gleiter durch die Zugänge im Norden oder Süden auf den zentral gelegenen Platz, wo der Wissenschaftler von vier Zealoten bewacht wird. Am besten erledigt man die Kultisten hierbei mit gezielten Schüssen, da ein breit gestreutes Feuerwerk auch den Wissenschaftler treffen könnte. Und jetzt wird es besonders kniffelig: Die Spieler stellen den Gleiter so ab, daß der Wissenschaftler bei seinem Rundgang auf die Einsatzgruppe mit aktiviertem Überzeugungsstrahler trifft. Nach der Konvertierung springt die Mannschaft inklusive Gast in den Gleiter und flüchtet zum Anfangspunkt der Mission. Das Konvertieren ruft zwei weitere feindliche Schwebegleiter auf den Plan, die versuchen werden, den Wissenschaftler zu eliminieren - damit wäre die Mission natürlich ein Fehlschlag. Hat der Gleiter der Spielerfiguren noch genug Schildenergie, schafft es die Gruppe bis zum Abholpunkt. Ohne Schwebegleiter ist die Mission zwar auch zu schaffen, dafür wird sie jedoch schwieriger. So müssen die Agenten unter anderem erst einen Zugang zum Gebäude in der Mitte freisprengen, da sie ansonsten keinen Einlaß finden.



Der letzte feindliche Angriffstrupp schleicht sich am östlichen Rand auf das Sektengelände.



Die zweite Angriffslawine der Aufrührer kommt über die Brücke in der Mitte.



Als Bonusziele stehen diesmal zwei Wissenschaftler bereit.



Am Startpunkt warten zahlreiche Chaoten auf die Einsatzgruppe.

* = Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen, um Vorbestellung wird gebeten !!. Die dargestellten Preise sind Versandpreise ohne Mitnahmegarantie. Ladenpreis können abweichen.



Auf einen Blick:
- Rom
- Online

In dieser Sektenmission ist es wichtig, daß die Agenten sehr präzise und schnell die feindliche Übermacht ausschalten. Am Startpunkt in der südwestlichen Ecke warten gleich ein Dutzend Bürger der Klasse U auf die Spione - während zwei Zealoten mit Fernkampfwaffen die Gegnerzahl dezimieren, sollten zwei mit Maschinen- oder Lasergewehren die anstürmende Meute besänftigen. Dem parkenden Taxi sollte dabei nichts passieren, da dieses für das Erreichen des Bonusziels notwendig ist. Mit dem Taxi macht man sich nach getaner Arbeit sofort zum Tempel auf, der in der nordöstlichen Ecke zu finden ist. Die übrigen Chaoten kommen über die zwei Brücken in der Mitte und später auch über den Zugang ganz am östlichen Rand. Wichtig ist hierbei, die Gegner rechtzeitig abzufangen, da einige von ihnen Bomben bei sich tragen, die auf jeden Fall hochgehen werden - fällt dabei eines der Sektengebäude zum Opfer, muß die Mission noch einmal gespielt werden. Gefährlich wird es eigentlich nur, wenn die Gegner mit Fahrzeugen anrücken. Diese sind ebenfalls so schnell wie möglich auszuschalten, da die anderen Sektenmitglieder keine Chance gegen sie haben. Nachdem alle U-Bürger erledigt wurden, geht es nun an ein lohnendes Bonusziel. Vorausgesetzt, das Taxi hat die ganze Aktion überlebt, fährt man nun mit dessen Hilfe in die Festung in der nordwestlichen Ecke - die Wachen sollten dabei kein Problem darstellen. Anschließend überzeugt man einige brave Bürger und dann die beiden Wissenschaftler, die sich in der Festung aufhalten - schon werden die zukünftigen Forschungsprojekte wesentlich schneller vonstatten gehen.



Einsatzort: Rom (Mission 9 Kirche der Neuen Epoche)

Die Sektenmission in Rom weist einige Parallelen zum entsprechenden Syndikats-Einsatz auf, ist aber aufgrund der massiven Gegneransammlungen wesentlich schwerer zu schaffen (trotz fehlendem Zeitlimit). Nachdem die Agenten in der südwestlichen Ecke abgesetzt wurden, bekommen sie gleich von einigen hektischen Aufrührern Besuch. Hier und in der Folgezeit sollte der Spieler seine Agenten in zwei Gruppen aufteilen. Während die eine Gruppe mit Scharfschützengewehren gezielt einige Chaoten unter Beschuß nimmt, sollte die andere mit entsprechenden Nahkampfwaffen die grobe Arbeit erledigen. Zuerst sollte der Bunker in nördlicher Richtung ausgehoben werden, da hier zahlenmäßig der geringste Widerstand zu erwarten ist. Anschließend sollten die Agenten mit gezielten Schüssen dafür sorgen, daß die auf den Gehsteigen vagabundierenden Chaoten verschwinden - dabei sollten einige brave Bürger übrig bleiben, damit man später noch einige Konvertier-Opfer für das Bonusziel findet. Gegenüber der großen Festung der Chaoten auf der nördlichen Seite ist noch einmal eine kleine Gegneransammlung, die es jedoch in sich hat. Greift man diese Stellung an, erscheinen urplötzlich einige Syndikats-Agenten auf der Bildfläche und bringen noch einen netten Gleiter mit. Am besten lockt man den Gleiter weg und macht diesem anschließend den Garaus - leider findet die Gruppe keinen Unterstand und muß im Freien gegen den Flugapparat kämpfen. Bevor man sich auf den Weg zur Eurocorp-Festung im Norden macht, muß nun noch der Hauptbunker in der südöstlichen Ecke beharkt werden. Dabei muß man auf einige mobile Einheiten aufpassen, die der Gegner nach dem ersten Angriff auf die Spielerfiguren losschickt. In der Syndikats-Festung sind einige Wachen zu finden, die mit genauen Schüssen zu erledigen sind. Eine kleine Gruppe von Agenten sitzt im westlichen Teil gut versteckt und wartet auf die Spieler - unterstützt werden sie von Cerberus-Einheiten, die selbständig auf die Spieleragenten schießen. Ist die Festung gesäubert, überzeugt man einige Bürger und schnappt sich die Wissenschaftler zur Aufstockung des Forschungspersonals.

Thilo Bayer



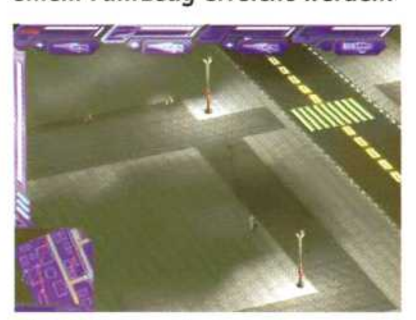
Die erste Festung der Chaoten ist zahlenmäßig sehr gut besetzt.



Der zweite Chaoten-Stützpunkt dürfte kein Problem darstellen.



Die Eurocorp-Festung muß mit einem Fahrzeug erreicht werden.



Zwei Wissenschaftler warten als Zusatzbelohnung auf die Spielereinheiten.

ONLINE

Sie sind auf der Suche nach Cheats oder Lösungen zu bestimmten Spielen wie Syndicate Wars? Dann sollten Sie die folgende deutsche Adresse bookmarken - hier finden Sie in umfassender Weise und brandaktuell Infos zu Ihrem Lieblingsspiel. Kontakt: http://www.spieleforum.de/

Auf einen Blick:

- Bodyguard-Service
- Werttransporte
- Speditionen
- Aufstellung der Abholware
- Kurierdienste

DER PLANER

Hier ist er nun, der zweite Teil der Komplettlösung zur Speditions-WiSim von Greenwood. Erneut hat Holger Dickmann persönlich für Sie die Feder geschwungen und die wichtigsten Strategien und Taktiken erläutert. Auf der Cover-CD finden Sie zudem das neueste Update und spielbare Szenarien.

Bodyguard-Service

Beste Standorte

New York, Boston, Miami, Philadelphia, London, Madrid, Barcelona, Sevilla, Malaga, Berlin, Hamburg, Frankfurt am Main, Düsseldorf, München, Stuttgart, Hannover, Köln, Essen, Karlsruhe, Paris, Marseille, Nizza, Lissabon, Wien, Bern, Genf, Lausanne, Luzern, Rom, Mailand, Dublin, Kopenhagen, Oslo, Stockholm, Malmö, Helsinki, Amsterdam, Rotterdam, Brüssel, Luxemburg.

Sehr wichtig ist in diesem Bereich das Firmen-Image. Liegt dies im Schnitt über 10%, so erhalten Sie andere Aufträge als Sie normalerweise bekommen. Die Zeitungsmeldungen über Feiern, Kongresse etc. sind dann wichtige Hinweise für Sie. Vielleicht erhalten Sie ja den einen oder anderen lukrativen Auftrag. Je höher Ihr Imagewert ist, desto lukrativer werden die Aufträge. Erwarten Sie aber nicht, daß z. B. in einer Stadt wie Tecklenburg das große Geld verdient werden kann. Doch wie kann das Image außer durch sehr teure Werbung gesteigert werden? Bei Aufträgen, die keinen Bodyguard benötigen, schicken Sie trotzdem einen mit. Dies gibt einen Pluspunkt. Auch bei Aufträgen, die einen unbewaffneten Bodyguard erfordern, kann ein bewaffneter Bodyguard Pluspunkte auf dem Imagekonto bringen. Ein Tempomat in der Luxuslimousine ist Pflicht. Nur so kann der Gast komfortabel befördert werden - ansonsten gibt es Imageverluste. Hat die Limousine ein Telefon, so gibt es eventuell Bonuspunkte. Ist die Limousine älter als vier Jahre, erleiden Sie Imageverluste.



Nutzen Sie vor jeder Standorterweiterung unbedingt die Möglichkeit der Stadtinformation. So werden Sie kein Geld in den Sand setzen.

Werttransporte

Beste Standorte

New York, Boston, London, Madrid, Valencia, Barcelona, Sevilla, Malaga, Berlin, Hamburg, Frankfurt am Main, Düsseldorf, München, Bremen, Stuttgart, Hannover, Nürnberg, Köln, Ludwigshafen, Bonn, Paris, Le Havre, Lissabon, Wien, Bern, Zürich, Genf, Luzern, Rom, Mailand, Danzig, Prag, Dublin, Cork, Kopenhagen, Oslo, Starvanger, Stockholm, Helsinki, Amsterdam, Utrecht, Brüssel, Antwerpen, Luxemburg.

Hier ist Vorsicht geboten: Es gibt auch Aufträge, die im Lager zwischengelagert werden! Sind die Actionsequenzen eingeschaltet, so kann es vorkommen, daß Sie ab und zu Ihren Werttransporter verteidigen müssen.

Speditionen

Eine Auflistung der besten Standorte ist nicht möglich. Im Spiel werden ca. 550 Waren jeweils regional den Städten zugeordnet. Handelt es sich um Frischwaren, wie z.B. Gemüse, so wird die Ern-

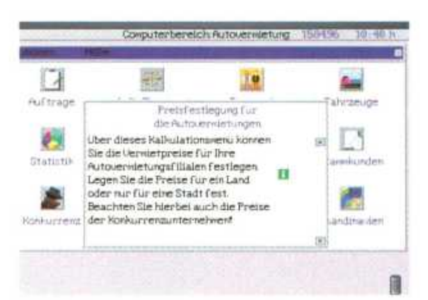


2 (TEIL2)



Glasgow ist als Standort ein typischer Fall von Mittelmaß. Wählen Sie eine solche Stadt erst, wenn Sie ein alter Hase sind.

tezeit ebenfalls beachtet. Am einfachsten ist hier: Schlagen Sie einen Weltatlas auf und schauen Sie auf die Karten, die Industrie, Bodennutzung, Energie etc. darstellen. Ein Trick: Kaufen Sie an einem Standort einen gebrauchten Kleintransporter. Nun können Sie einige Tage die Auftragseingänge beobachten. Sie können so selber eine einfache Standortanalyse durchführen und wissen, welche Auftragsarten angeboten werden. Alle Waren werden in zwei Warenarten unterteilt: in die Abholware und die Lagerware. Unter Abholware ist zu verstehen, daß Ihr Fahrzeug zum Auftraggeber fährt und die entsprechende Ware vor Ort abholt. Anschließend wird sie zum Ziel gebracht und dort direkt abgegeben. Die zweite Warenart ist die Lagerware. Diese Ware wird bei Ihnen im Lager zwischengelagert, sobald der Auftrag positiv



Sofort nach der Gründung einer Autovermietung: Preise festlegen.

vom Auftraggeber beantwortet wurde. Begeben Sie sich nun in Ihr Lager, so werden die einzelnen Aufträge (Waren) grafisch dargestellt. Es ist hier möglich, die Aufträge (Waren) per Eisenbahn, Schiff oder Flugzeug zu versenden. Hierfür folgendes Beispiel: Sie haben Filialen in Hamburg, Danzig und Warschau. Sie haben einen Pritschenauftrag von Hamburg nach Warschau, Ihnen fehlt aber der passende LKW in Hamburg. In Danzig befindet sich aber ein passender LKW. Sie versenden den Auftrag (Ware) nun per Eisenbahn oder Schiff von Hamburg nach Danzig. Ist die Ware dort angekommen, so wird sie zwischengelagert. Nun können Sie die Ware von Danzig aus per LKW nach Warschau bringen. Grundsätzlich sollten Sie zunächst einmal ausreichende Transportkapazitäten für eine stark frequentierte Warengruppe schaffen, um dann Ihr Unternehmen nach und nach auch für andere starke Warengruppen zugänglich zu machen. Durch diese Risikostreuung gehen Sie auch in konjunkturschwachen Perioden nicht baden, und die Kasse stimmt. Tätigen Sie Investitionen in teure LKWs aber immer erst nach einer gründlichen Analyse Ihres jeweiligen Standortes. Auf vielfachen Wunsch veröffentlichen wir in der PC Action die Tabellen über die einzelnen Warengruppen und die Frachtartverteilung, damit Sie stets den genauen Überblick behalten. Mit Hilfe dieser Tabellen dürfte auch die Bewältigung dieses sehr komplexen Wirtschaftszweiges in Der Planer 2 keine allzu großen Schwierigkeiten mehr bereiten.

AUFSTELLUNG DER ABHOLWARE (BEISPIELE)

Silofracht:	Hafer, Gerste, Hirse, Hopfen etc.
Tankfracht:	Rohöl, Lacke, Farben etc.
Tiefladerfracht:	Marmor, Buchenholz, Eisenplatten, Stahldraht etc.
Pritschenfracht/ Kofferfracht:	Heu, Folien, Fasern, Kunststoffgehäuse, Armaturenbretter etc.
Tankfracht (ADR):	Benzin, Diesel, Flugbenzin, Säuren, Laugen etc.
Pritschenfracht (ADR):	Gasflaschen etc.
Volumenfracht:	Styropor, Kork, Daunen, Isoliermaterial etc.



Bevor Sie sich ein solches Ungetüm leisten können, sollten Sie erst einmal mit kleineren Transportern beginnen.



Im späteren Verlauf des Spiels wird Ihr PC immer wichtiger. Versuchen Sie doch einmal, ein wenig Spionage zu betreiben!

Kurierdienste

Um ein florierendes Kurierdienstunternehmen aufzubauen, empfiehlt sich als erstes, zwei große Städte als Niederlassungen aufzubauen. Als Beispiel sei hier Italien aufgeführt: Gründen Sie bei Spielbeginn Ihren Hauptsitz in Rom, der Hauptstadt Italiens. Als nächstes mieten Sie in Mailand, der zweitgrößten Stadt des Landes, eine Verwaltung an und gründen somit Ihre erste Niederlassung. Fängt das Geschäft an zu florieren,



Auf einen Blick:
- Aufstellung der Lagerware/ Transportart

so können Sie als nächstes in Genua eine Niederlassung aufbauen. In diesen großen Städten ist die mögliche Auftragsanzahl sehr groß. Kann der Absender Briefe, Pakete oder Päckchen in eine Stadt versenden, in der Sie eine Kurierdienstniederlassung haben, so erhalten Sie einen Auftrag. Je mehr Städte an Ihr Kuriernetz angeschlossen sind, desto größer ist die Chance, daß die Auftraggeber Aufträge für eine Stadt haben. Bevor Sie ins Ausland expandieren, sollten Sie im Inland ein 100%iges Kuriernetz installiert haben. Als Beispiel sei hier ein privates Unternehmen genannt, das in Amerika seinen Ursprung hat und als ‚Vereinigter Paketdienst' bekannt ist. Auch in der Realität wird von einem privaten Kurierdienst-Unternehmen erst das Ursprungsland mit einem Kurierdienstnetz versehen. Als nächstes werden die Weltmetropolen in das Kurierdienstnetz eingebunden - dies ist sehr wichtig für Firmen, die ihre Geschäftspost versenden. Sie dürfen nicht vergessen, daß die weniger lukrative Post, z. B. einfache Briefe, eher den staatlichen Post-Unternehmen überlassen wird. Erst danach werden die einzelnen Länder mit den kleineren Städten eingebunden. Um ein Kuriernetz in der aufgeführten Größe zu erreichen, spielen Sie sicherlich mehrere Wochen bzw. Monate. An dieser Stelle sei fairerweise aufgeführt, daß ein Pentium 133 mit 16 MB RAM und sehr schneller SCSI-Festplatte zur Berechnung eines Kurierdienstnetzes mit 60 Niederlassungen europaweit für die Stundenberechnung real ca. 30 Minuten benötigt. Sie werden wohl noch ein Jahr warten müssen, bis die Hardware auf dem Markt zu kaufen ist, um in dieser Größe diese Kurierdienst-Simulation zu spielen - leider.



AUFSTELLUNG DER LAGERWARE/ TRANSPORTART (BEISPIELE)


1. palettierte Kartons/Pritsche: Pflaumen (Konserven), Rosinen, Sellerie, Porree, Birnen (Konserve)


2. Transportkiste 'Normal'/Pritsche: Traubensaft, Zigarren, Pfeifentabak, Felle, Häute


3. Transportkiste 'Kühl'/Kühl: Vollmilch, Wurst, Entenfleisch, Gänsefleisch, Putenfleisch


4. Bananenkisten/Pritsche: Pflaumen, Zitronen, Kirschen, Äpfel, Birnen


5. Sack/Pritsche: Kartoffeln, Möhren, Kaffee (ungeröstet), Tee, Kohle, Hafer (gemahlen), Korkspäne



6. Transportkiste 'Frigo'/Kühl und Koffer: Erbsen (gefroren), Linsen (gefroren), Erdbeeren (gefroren)


7. Blumenkiste/Pritsche: Kakteen, Alpenveilchen, Geranien, Begonien, Schleierkraut


8. Transportkiste 'Öko'/Pritsche: Palmen, Gartensträucher, Rosenstöcke, Mandelbäume


9. palettierte Holzbretter/Pritsche: Buchenholz, Kirschbaumholz, Holzbretter, Fichtenholz

10. palettierte Holzstämme/Pritsche: Ahornholz, Fichtenholz, tropisches Holz


11. Transportkiste 'Fragile'/Pritsche: Pflaumenschnaps, Erbsen (Glas), Möhren (Glas)


12. Ballen/Pritsche: Schafswolle (Ballen), Baumwolle


13. palettierte Getränkekisten/Pritsche: Mineralwasser, Orangensaft, Traubensaft, Pampelmusensaft


14. palettierte Bierkisten/Pritsche: Malzbier, Weizenbier, Pils, Altbier, Bockbier


15. Transportkiste 'Pharma'/Koffer: Tabletten, Salben, Tinkturen, Krankenhausbedarf


16. Transportkiste 'Gift'/Koffer: Pflanzenschutzmittel, Säuren, Laugen


17. Transportkiste 'Explosiv'/Koffer: Haarspray, Feuerzeugbenzin, Parfümspray


18. Transportkiste 'Brennbar'/Koffer: Farben, Lacke, Parfüm


19. Zeitschriften/Koffer: Wochenmagazine, Tageszeitungen, Zeitschriften


20. Päckchen/Kurierdienst


21. Briefe/Kurierdienst


22. Pakete/Kurierdienst


23. Geldkassette/Werttransporte


24. Tresor/Werttransporte


25. Transportkleiderschrank/Koffer: Lederwaren, Kleidung, Bettwäsche


26. palettierte Steine/Pritsche: Ziegelsteine, Pflastersteine, Kalksandsteine


27. palettierte Reifen/Pritsche: LKW-Reifen, Autoreifen


28. Geldkoffer/Werttransporte


29. Volumenpaket/Volumen: Toilettenpapier, Taschentücher, Haushaltstücher, Daunen


30. Holzfaß/Pritsche: Sherry, Weine, Weinbrand, Holzfässer


31. Metallfaß/Pritsche: Pils, Altbier, Metallfässer


32. Tiertransportkiste/Pritsche: Hühner

KANN MAN CIVILISATION AUCH IM WELTRAUM SPIELEN? LOGO.

Hat Ihnen Sid Meiers Civilisation 2 gefallen? Dann werden Sie auch von **MASTER OF ORION 2:** ***Battle At Antares*** *begeistert sein. Eine Herausforderung, kompromißlos wie nie zuvor. Brillante Animationen in SVGA-Grafik konfrontieren Sie mit völlig unbekannten außerirdischen Wesen und komplett neuen Technologien. Errichten Sie ein vollständiges Planetensystem, und verlieren Sie nie die Kontrolle in taktisch genau geplanten Kampfeinsätzen und auf unendlichen Forschungsreisen. Spielen Sie in spannenden Mehr-Spieler-Modi: internes Netzwerk, per Modem, oder veranstalten Sie eine `Hot-Seat´- Session. Master of Orion: Battle At Antares. Warum nicht nach den Sternen greifen?*



Von SIMTEX, den Schöpfern des preisgekrönten Master of Orion:

Strategiespiel des Jahres	Strategy Plus 1993
Strategiespiel des Jahres	Game Bytes 1993
Premier Award Computer	Gaming World 1994

MICROPROSE

MicroProse World Wide Web: http://www.microprose.com MicroProse Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr
Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen
Telefon: 02383/69-0, Fax: 02383/913199. Ein Unternehmen der MicroProse GmbH.

Auf einen Blick:
- **Der Speditions-kampf**
- **Auf der CD**
- **Die Frachtverteilung**

Planer 1 gegen Planer 2 - Der Speditionskampf

Im ersten Teil konnten die LKW angefaxt und mit den Fahrern durfte telefoniert werden. Dies ist im zweiten Teil nicht mehr möglich. Hunderte fragten innerhalb einer Woche: Warum? Die Antwort ist ganz einfach: Bei der Spielentwicklung tauchte irgendwann die Frage auf, ob PCs mit 8 MB auch in den Genuß von Der Planer 2 kommen sollen oder nicht. Wir waren der Meinung, daß auch diese Planer 1-Kunden ein Recht darauf hätten, den zweiten Teil zu spielen. So mußte dieser Bereich aus Speichergründen leider gekürzt werden. Als Argument seien die Spieldaten genannt. Der Planer 1: 100 LKWs, 100 Anhänger, 100 Angestellte, 20 Filialen, 500 Aufträge gleichzeitig möglich, 300 Nachrichten per Telefonistin maximal möglich. Der Planer 2: 13.500 Fahrzeuge und Anhänger, 9.300 Angestellte, 149 Filialen in sechs Bereichen, 16.500 Aufträge gleichzeitig möglich, 5.000 Nachrichten der Angestellten maximal speicherbar - alles bedingt durch die europaweiten Expansionsmöglichkeiten. Denn stellen Sie sich einmal folgendes Szenario vor: Sie sind in sechs Städten mit einer Autovermietung vertreten, in drei weiteren Städten im Bereich der Stadtrundfahrten tätig, an einem Standort haben Sie eine Spedition gegründet. Sie erhalten von den Kunden Post: 6 Städte (Autovermietung) * 26 Nachrichten = 156 + 3 Städte * 14 Beschwerden (Stadtrundfahrten) = 42 = 198 Nachrichten. Schreiben Ihnen Ihre Manager, Disponenten und Manager noch stündlich E-mails, dann erreichen Sie schon jetzt locker 400 Meldungen am Tag. Wenn jetzt noch die Telefonistin jede Fahrzeugankunft meldet, ersticken Sie in Meldungen, das Spiel würde unspielbar. Alles klar? Im ersten Teil meldete die Telefonistin, wenn ein Fahrzeug den Fuhrpark erreichte. Im zweiten Teil passiert dies leider nicht. Warum? Möchten Sie im Extremfall 13.500 mal auf den linken Mausknopf drücken? Als bestes Beispiel sei die Tageszeitung aufgeführt, die vor Rundenbeginn angezeigt wird. In der ersten Programmierphase wurden alle Meldungen angezeigt, die auftauchten. Bis zu 20 Minuten konnte man lesen und klicken - das war einfach zu viel. In Ihrer Spielversion werden nur die Artikel angezeigt, die auch für Sie interessant sind - es wird nach Standorten selektiert. Die Zeit verkürzte sich auf durchschnittlich 20 Sekunden. Das gleiche gilt für das Rechnungswesen des ersten Teils. Speichertechnisch wären ca. 100 MB zusätzlich auf der Festplatte nötig, damit das Rechnungswesen integriert werden könnte. Außerdem würde ein PC mit mindestens 32 MB RAM benötigt. Aus diesem Grunde wurde auch gerade im bilanziellen Teil des Spiels gekürzt. Dennoch haben wir uns Ihrer Wünsche, die bei unserer Hotline und der PC Action eingingen, angenommen und ein Update erstellt. Welche Änderungen sich dadurch ergeben, entnehmen Sie bitte dem Kasten „Auf der CD". Weiterhin ungetrübten Spielspaß wünscht Ihnen



Ihr Holger Dickmann ■



Die beste Wahl für eine Autovermietung mit Bodyguard-Service. Der S-Klasse Mercedes bringt Ihnen zusätzliche Imagepunkte.

AUF DER CD

Auf der Cover-CD-ROM finden Sie das neueste Update zu Der Planer 2 mit einem neuen Spezial-Spielstand exklusiv von Greenwood. Diesmal müssen Sie ein Kurierdienstunternehmen in Österreich leiten. Da mit diesem Update die älteren Spielstände nicht mehr kompatibel sind, liegen Sie noch einmal in neuerer Form auf der CD vor. Zusätzlich finden Sie die Datei TIPS.EXE auf der Cover-CD, hier werden noch einmal alle grundlegenden Dinge des Programms erklärt, zusätzlich kann die Datei ausgedruckt werden.

Folgende Änderungen bewirkt das Update auf die Version 1.00:

- **Online-Hilfe:** Ist die Online-Hilfe im Spiel aktiviert, können die Texte durch Drücken der Taste ‚D' auf dem Drucker ausgegeben werden.
- **Aufträge:** alle selektierten Aufträge können ausgedruckt werden.
- **Personal:** alle Angestelltendaten können ausgedruckt werden, desweiteren kann das Personal innerhalb eines Landes versetzt werden.
- **Fahrzeuge:** alle Daten lassen sich ausdrucken.
- **Realtime-FAX:** statt der Auftragsausgabe in der Telefonzentrale können die Aufträge direkt auf dem Drucker ausgegeben werden, was auch eine automatische Registrierung beinhaltet.
- **Fixtouren:** Fixtouren finden immer statt, auch wenn keine Aufträge vorliegen. Die LKWs takten dann automatisch.
- **Waren:** Das Sortiment wurde für den Bereich Spedition von 540 auf 600 erweitert.

Greenwood teilte uns weiterhin mit, daß in der nächsten Spielauflage fünf CD-Audiotracks enthalten sein werden. Bei Maximal-Installation werden die Tracks abgespielt und können in einer Musikbox frei gewählt werden. Noch vor Weihnachten ist zudem zum Preis von DM 29,95 eine Planer 2-Missions-CD in Vorbereitung.



Nur für echte Profis geeignet. Ein verschlafenes Nest wie Trondheim bietet nur reichen Planern die Möglichkeit zum Speditionsaufbau.

DIE FRACHTVERTEILUNG

Anhand dieser Tabelle können Sie genau einsehen, wo sich das Angebot von Transportkapazitäten für bestimmte Waren besonders lohnt und wo Sie das lieber bleiben lassen sollten, wenn Sie nicht bankrott gehen wollen. Der Wert 0 bedeutet in der Tabelle, daß Sie in dieser Stadt so gut wie keine Aufträge für diese Ware erhalten werden, eine Wertigkeit von 9 garantiert Ihnen dagegen jederzeit volle Auftragsbücher. Dennoch sind auch die Angaben in der Tabelle nicht immer eine Garantie für ein blühendes Geschäft. Denn wenn die Waren vor Ort fehlen, so nützt auch der Wert ‚9' nicht viel.

Stadt	Werte für: Silowagen	Tankwagen	Pritschenwagen	Kühltransporter	Kofferfahrzeug	Tieflader
New York	9	9	9	9	9	9
Boston	9	8	8	7	8	7
Miami	9	7	7	7	9	7
Philadelphia	9	7	7	8	9	7
London	9	9	9	9	9	9
Southampton	7	6	6	4	6	4
Dover	5	2	2	2	2	1
Liverpool	6	8	5	9	9	9
Manchester	5	5	4	8	8	8
Sheffield	4	4	4	9	9	9
Glasgow	6	8	5	9	9	9
Oxford	4	4	4	4	4	4
Madrid	9	9	9	9	9	9
Bilbao	8	8	6	9	9	9
Zaragoza	9	9	7	9	9	9
Valencia	8	8	8	8	8	8
Barcelona	9	9	9	9	9	9
Sevilla	7	7	6	8	8	8
Malaga	8	8	8	9	9	9
Berlin	9	9	9	9	9	9
Hamburg	9	9	9	9	9	9
Frankfurt a. M.	8	8	6	8	9	8
Leipzig	9	9	3	7	7	9
Dresden	9	9	6	7	7	8
Düsseldorf	9	9	7	8	8	9
München	9	9	9	9	9	9
Bremen	9	9	9	9	9	9
Dortmund	9	9	6	9	9	9
Mainz	8	8	5	7	7	8
Osnabrück	6	6	4	7	7	9
Stuttgart	5	8	4	8	8	9
Lübeck	7	7	7	7	8	6
Köln	9	9	9	9	9	9
Saarbrücken	7	7	7	7	8	7
Trier	6	6	4	5	7	6
Koblenz	7	7	5	6	7	7
Ludwigshafen	9	9	9	9	9	7
Heidelberg	3	3	2	3	3	1
Konstanz	4	4	1	4	5	2
Magdeburg	5	6	3	6	6	5
Erfurt	5	5	2	4	6	3
Jena	3	2	1	5	7	4
Chemnitz	7	8	3	6	7	6
Essen	2	4	3	8	5	4
Braunschweig	4	6	7	3	5	8
Heilbronn	2	1	0	3	4	5
Bonn	3	1	0	2	5	4
Karlsruhe	4	9	5	8	6	8
Bochum	1	3	4	5	6	7
Augsburg	3	5	4	6	4	3
Tecklenburg	1	2	1	0	0	0
Eisenhüttensta.	4	5	4	6	5	4
Kassel	4	5	3	4	6	5
Paris	9	9	9	9	9	9
Nantes	5	4	2	6	5	4
Brest	3	3	1	6	8	7
Lille	4	4	2	5	5	3
Dijon	6	6	5	7	7	8
Marseille	9	9	9	9	9	9
Nizza	3	3	1	4	4	1
Toulouse	5	7	2	7	7	9
Bordeaux	8	9	5	7	8	9
Le Havre	8	7	5	7	9	8
Calais	8	7	5	7	9	8
Lissabon	9	9	9	9	9	9
Porto	8	8	5	8	9	7
Setubal	6	5	3	7	8	5
Faro	7	6	7	6	7	4
Coimbra	5	5	3	4	6	7
Wien	9	9	9	9	9	9
Innsbruck	7	8	6	8	9	6
Salzburg	7	8	5	7	8	7

Stadt	Werte für: Silowagen	Tankwagen	Pritschenwagen	Kühltransporter	Kofferfahrzeug	Tieflader
Linz	7	6	5	6	7	6
Graz	6	7	4	8	6	8
Klagenfurt	6	5	3	7	8	7
Bern	9	9	9	9	9	9
Basel	9	9	9	9	9	9
Zürich	7	7	9	8	8	7
Genf	5	5	4	7	7	5
Lausanne	4	4	2	5	5	2
Luzern	8	8	6	6	7	5
Rom	9	9	9	9	9	9
Genua	9	9	9	9	9	9
Mailand	9	9	9	9	9	9
Parma	6	5	7	6	7	4
Bologna	7	8	5	8	9	5
Venedig	6	6	6	7	8	4
Triest	6	5	3	8	7	6
Florenz	4	3	6	6	7	3
Ancona	3	5	2	4	5	1
Bozen	4	3	1	6	7	2
Warschau	9	9	9	9	9	9
Kattowitz	3	4	1	5	6	2
Danzig	9	9	9	9	9	9
Breslau	7	6	5	8	8	7
Prag	9	9	9	9	9	9
Pilsen	7	7	4	8	7	8
Olmütz	7	6	3	7	9	8
Zlin	5	4	1	5	8	7
Budapest	9	9	9	9	9	9
Szeged	2	4	3	6	7	4
Debrecen	7	5	6	5	8	3
Miskolc	2	4	3	6	4	3
Stuhlweißenbg.	1	4	3	6	5	5
Fünfkirchen	3	4	3	6	8	2
Dublin	9	9	9	9	9	9
Cork	6	8	7	8	9	6
Kopenhagen	9	9	9	9	9	9
Arhus	4	6	3	7	8	6
Alborg	5	6	4	8	9	7
Oslo	9	9	9	9	9	9
Kristiansund	4	7	3	7	8	6
Starvanger	3	6	9	7	6	2
Bergen	1	3	8	6	5	0
Alesund	2	3	7	4	7	1
Trondheim	3	6	5	6	8	5
Lillehammer	1	1	3	3	5	0
Stockholm	9	9	9	9	9	9
Malmö	7	6	8	6	7	8
Göteborg	8	8	8	7	9	5
Falun	5	4	2	8	9	5
Sundsvall	6	5	2	6	7	8
Uppsala	4	5	2	6	5	2
Helsinki	9	9	9	9	9	9
Oulu	7	8	3	7	8	6
Vaasa	3	4	1	5	7	7
Turku	6	5	3	8	9	5
Tampere	4	4	2	6	8	7
Amsterdam	9	9	9	9	9	9
Rotterdam	9	9	9	9	9	9
Utrecht	8	7	6	8	9	8
Eindhoven	7	6	5	7	8	5
Arnheim	6	4	3	7	6	5
Den Haag	3	2	1	5	5	1
Nijmwegen	7	6	6	8	9	7
Groningen	6	5	4	7	5	3
Maastricht	7	4	3	8	8	6
Brüssel	9	9	9	9	9	9
Brügge	8	8	8	8	8	8
Gent	7	7	5	8	9	7
Antwerpen	8	8	7	9	9	9
Lüttich	9	9	5	8	9	7
Luxemburg	5	2	4	3	2	1

vereinfachen und trotzdem
andere Spiele taugen. Kein Wunder,

Schalter – mehr, als ein Joys
der Warrior so

dank se
euerung bei Spielen

wohnt

er dem roten Gummiknopf sitzt in
n Schubregler. Das macht

sUniversum

- Der neuro-analytische Test
- Der Überlebenstest
- Fragen und Antworten
- Bug-Report

ORION BURGER

Auf Wilbur Wafflemeier wartet eine schwere Aufgabe. Er muß den Alien Zlarg überzeugen, daß die Menschen intelligente Lebewesen sind. Wie Sie unsere Rasse vor der Verarbeitung zu Hamburgerfleisch bewahren, erfahren Sie in unserer Komplettlösung.

von Andrea v. d. Ohe

Der neuroanalytische Test

Die Aufgabenstellung



Sie brauchen eine dicke Wachsschicht auf Wilburs Haar, um gegen die Stromstöße der Analysemaschine immun zu sein. Dazu müssen Sie den Frisör überlisten.

Die Lösung





1) Über die Leiter auf Dach klettern, dort Satellitenschüssel verdrehen, wieder runterklettern, in Friseurladen gehen. 2) Drehen Sie die Menage. Wenn der Friseur kommt, verlangen Sie einen Haarschnitt. Seien Sie einverstanden mit ein wenig Wachs. Danach benutzen Sie das Abduct-o-tron und bestehen den Test mit Bravour.

FRAGEN UND ANTWORTEN

Jedesmal, wenn ich im dritten Test zur Insel rudere, werde ich wieder weggeschickt.
Sie müssen, wenn Sie am Anfang des Tests das Straßenschild verstellen, gleich in Richtung Baustelle gehen und abwarten, bis der Lkw kommt und in den See fährt. Ansonsten ist der Wasserpegel zu hoch und die zweite Insel nicht als solche zu erkennen.

Was passiert, wenn ich vor Bestehen eines Tests wieder entführt werde?
Nichts. Sie haben dann lediglich das Zeitlimit überschritten und werden dann automatisch an den Anfang dieses Spielabschnittes zurückbefördert.

Muß ich die langen Gespräche mit Tante Polly führen?
Nein. Sie können sie, bis auf das eine Mal in der Küche, auf später vertrösten und die Konversation sofort abbrechen. Diese Gespräche sind nur unterhaltsames Beiwerk und für das Spiel nicht nötig.

Ich stehe vor der Bar und der Parkplatz ist leer. Habe ich etwas verpaßt?
Nein. Laufen Sie ein wenig hin und her, verlassen Sie das Bild kurz, der Bus mit der Band kommt dann.

Mir gelingt es nicht, den Brenner auf der Insel anzuzünden, ohne selbst getötet zu werden.
Diese Stelle ist etwas heikel. Benutzen Sie die Streichhölzer am Brenner und klicken Sie trotz des Wartecursors stetig auf die Hütte.

Der Überlebenstest

Die Aufgabenstellung



Die Aufgabe des verkleinerten Wilbur ist es, aus einem dreistöckigen Käfig zu entkommen, in dem er von mutierten Wühlmäusen bedroht wird.



BENÖTIGTE GEGENSTÄNDE





Grashüpfer



Körner



Bonbon-spender



Strumpf-hose



Sprung-feder

Vorbereitung

1) Abduct-o-tron benutzen - zur Erde.





4) den Bonbonspender mit der Feder reparieren, diesen an der alten Brücke beim Jungen gegen einen Grashüpfer eintauschen.



5) die gefrorenen Grashüpfer aus dem Eisschrank vor Vera´s Diner nehmen.



2) der Bonbonspender liegt in Wilburs Zimmer (Tante Pollys Haus).



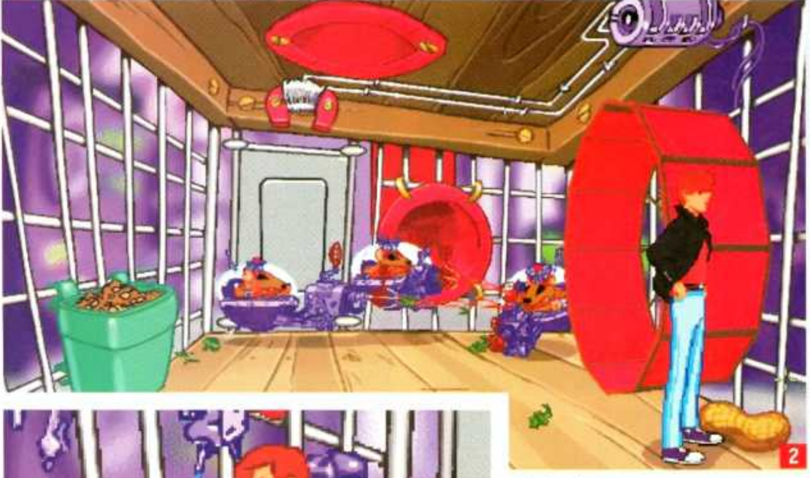
3) die Mausefalle in Vera´s Diner aufheben.



6) den Keilriemen und die Strumpfhose aus dem geöffneten Auto nehmen.

Die Lösung

1) Abduct-o-tron benutzen - zum Käfig (Savegame).



2) in der untersten Etage die Grashüpfer mit der Pistole auftauen, an den Sägespänen ganz oben rascheln. Danach begeben Sie sich rutschenderweise schnell wieder nach unten und verstecken sich vor dem Laufrad.

3) das Korn aus dem Futtertrog in der untersten Etage nehmen. Später werden Sie es für den Motor benötigen.



4) in die zweite Etage klettern, mit der Pistole auf den Wassertrog schießen, runterrutschen.

5) die Strumpfhose am Motor befestigen, das Korn vor den Motor auf den Fußboden legen, Motor in Richtung Laufrad schieben, rausgehen.



BUG-REPORT

Orion-Burger läuft fehlerfrei, sowohl unter DOS als auch unter Win95. Hier sollten Sie den Rechner jedoch im DOS-Modus starten.

• Der Sinnestest
• Der Sprechtest

Der Sinnestest

Vorbereitung

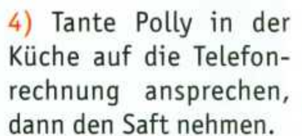


1) das Straßenschild verstellen und in Richtung Baustelle gehen. Warten, bis Truck ins Wasser gefahren ist.

2) im Rathaus erwerben Sie im Katasteramt Ihr eigenes Stückchen Land, einen kleinen Felsbrocken im See.

3) aus dem Briefkasten Telefonrechnung und Hundepfeife nehmen.





4) Tante Polly in der Küche auf die Telefonrechnung ansprechen, dann den Saft nehmen.



5) zu Hanlons Point gehen, zur Insel fahren und Elmo die Besitzurkunde zeigen.

Die Aufgabenstellung



Wilbur wird auf die Erde geschleudert und soll dort den in einer Sonde verborgenen Schatz - einen riesigen Orion-Burger - aufspüren.

BENÖTIGTE GEGENSTÄNDE

- Besitzurkunde
- Telefonrechnung
- Hundepfeife
- Möhrensaft
- Hamburgerstück
- Streichhölzer
- destillierter Möhrensaft





Die Lösung

1) Abduct-o-tron benutzen - zur Insel (Savegame).





2) das Hamburgerstück aufheben und an das Schwein verfüttern.



3) die Streichhölzer aus der Hütte holen.



4) im Hinterhof Gasflasche aufdrehen, mit Streichhölzern Brenner anzünden. Krug nehmen und auf den Hocker stellen. Möhrensaft in Trichter gießen.



5) den destillierten Möhrensaft nehmen und trinken.



6) in den Keller gehen und mit der Hundepfeife das Schwein orten. (Nord, Ost, Süd, West, Ost, Ost)



7) die Hundepfeife nochmals benutzen, nach der Sonde greifen.

Der Sprachtest

Die Aufgabenstellung

Wilbur befindet sich in einer Nachbildung von Tante Pollys Haus, in dem sich Wesen namens Borks tummeln. Mit Hilfe des Ortungsgerätes muß er die Tätigkeit herausfinden, die jeden einzelnen Bork vernichtet bzw. verjagt. Dabei entsprechen die Farben auf dem Gerät denen der Borks.



BENÖTIGTE GEGENSTÄNDE







Lichterkette	Abführschokolade	Verstärker
Nudelrolle	Gummihandschuhe	Socke
Anmachholz	Gummiente	Seifenwasser

Vorbereitung



1) zum Badezimmer in Tante Pollys Haus.

2) dem Drummer die Schokolade geben, dann den Verstärker nehmen.

Die Lösung

1) Abduct-o-tron benutzen - zum Haus (Savegame).



2) die Nudelrolle nehmen, wenn der Bork neben der Mikrowelle sitzt.



3) sobald der Bork in der Mikrowelle steckt, ihn mit der Nudelrolle hineindrücken und die Mikrowelle anschalten.



4) Gummihandschuhe vom Schrank nehmen, in Keller gehen.



5) die Socke am Fuß der Treppe aufheben.



6) wenn die Waschmaschine stoppt, die Socke in die darüberliegende Mangel stecken, anschliessend den Sicherungshebel für „draußen" betätigen, hochgehen.



7) Anmachholz im Wohnraum nehmen, Treppe hinaufstiefeln.



8) im Badezimmer die Gummiente aufheben.



9) die Gummiente ins Klo werfen, abspülen. Wenn Bork im Klobecken steckt, nochmals abspülen.



10) in die leere Flasche Seifenwasser schöpfen.



11) die Treppe hinuntergehen. Wenn Bork oben, Seifenwasser auf das Treppengeländer kippen, hochlaufen.



12) in Wilburs Zimmer den Verstärker an den Fernseher anschließen.



13) Anmachholz am Feuer entzünden, den Kamin anzünden. Durch Wilburs Zimmerfenster aufs Dach steigen.



14) die Lichterkette nehmen und durch das Loch im Dach werfen.



15) in Tante Pollys Schlafzimmer Gummihandschuhe anziehen, Lichterkette nehmen und mit der Telefonschnur verbinden. Runtergehen, zurück durch die Haustür.



Auf einen Blick:
- Der Logiktest
- Online
- Letzte Schritte (Savegame)



ONLINE

Ins Netz gegangen - Burger online

CompuServe:
GO Gamers Forum
- Tips & Tricks von Usern

GO GamDPub
- Sanctuary Woods (Screenshots)

ID 101636,1650 (Andrea)

Internet:
http://www.sanctuary.com
- technischer Support Sanctuary Woods

AOL:
Keyword Sanctuary

Phone:
GB (0044) 121 625 3366
- Informationen, Verkauf
GB (0044) 121 356 0831
- technische Hilfe

Der Logiktest

Die Aufgabenstellung



Wilbur muß sich in einer Nachbildung seiner Heimatstadt zurechtfinden, in der die Fortbewegung nur über Sensorscheiben möglich ist.



Vorbereitung



2 1) Abduct-o-tron benutzen - zur Erde.

2) an der Stadtgrenze in den Polizeiwagen schauen, Schlüssel nehmen.

3) mit den Schlüsseln den Kofferraum öffnen, die Klemmbacke nehmen, Schlüssel wieder in das Zündschloß stecken.



Die Lösung

1) Abduct-o-tron benutzen - zerstörte Erde (Savegame).



2) Elmo die Besitzurkunde geben, auf die rechte Scheibe stellen.



3) den Fisch auf den Reifen legen, Halsband nehmen.



4) mit der Klemmbacke das Schloß aufbrechen.



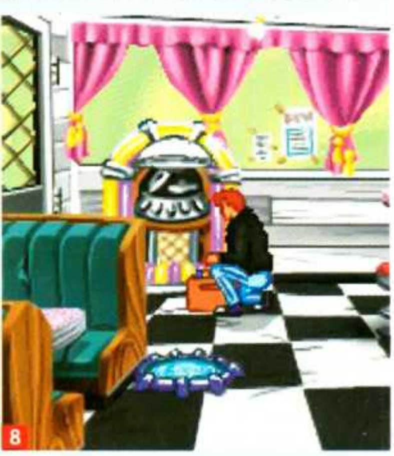
5) Winde betätigen, den Haken am Gefängnisgitter befestigen, Winde nochmals betätigen.



6) ins Gefängnis gehen, Vierteldollar aufheben, draußen auf die rechte Scheibe stellen.



7) Vipe das Halsband geben, gegen Schallplatten eintauschen.



8) die Platten in die Jukebox einlegen, Vierteldollar einwerfen, dann auf die Scheibe vor Jukebox stellen.

Letzte Schritte (Savegame)



1) Wilbur redet mit Flumix und läßt sich von ihm in die Tiefkühlkammer führen.



2) Astral verrät den Weg zu Zlarg.

IBM PC CD-ROM - SPIELE UND TOOLS

202 games spezial	dA	9.99
203 games spezial	dA	36.99
204 games edition 02/95	dV	9.99
205 games edition 03/95	dV	9.99
206 games edition	dV	9.99
207 games edition 01/96	dV	9.99
208 games edition 02/96	dV	9.99
3 skulls of the toltecs	dV	82.99
abuse	dV	75.99
aces collection	dA	40.99
aces over europe	dA	23.99
adi englisch klasse 8	dV	72.99
adv. tactical fighter	dV	89.99
ah-64d longbow	dV	89.99
alien trilogy (w95)	dA	91.99
aliens	dV	69.99
alone in the dark	dA	25.99
alone in the dark trilogy	dA	73.99
american civil war	dA	68.99
anvil of dawn	dV	83.99
apache longbow (w95)	dA	74.99
arcade america	dV	63.99
archibald applebrooks adv.	dV	69.99
around atlanta	dA	49.99
assault rigs	dA	68.99
azraels tear	dV	72.99
azraels tear (incl. buch)	dV	84.99
bad day on midway	dA	79.99
bad mojo	dA	84.99
baphomets fluch	dV	75.99
batman forever	dA	91.99
battle arena to shin den	US	77.99
battle isle 1 pack	dV	23.99
battle isle 2 pack	dV	34.99
battleground waterloo	US	97.99
beat the house (w95)	dA	75.99
biing!	dV	58.99
bioforge	dV	37.99
bleifuß 2	dA	61.99
blind date (windows)	dV	56.99
blown away	dV	75.99
braindead 13	dV	69.99
bubble bobble	dV	63.99
bundesliga manager hattrick	dA	70.99
c&c alarmstufe rot	dV	92.99
c&c shareware vol. 2	dV	22.99
caesar 1	dA	23.99
caesar 2	dV	83.99
chaos control	dA	37.99
chronicles of the sword	dA	75.99
civilization 2	dV	89.99
colony wars 2492	dV	72.99
comanche mit mission 1 & 2	dV	42.99
command & conquer	dV	91.99
command & conquer miss. disk	dV	29.99
companions of xanth	US	31.99
complete carriers at war	US	83.99
complete davis cup tennis	dV	80.99
conqueror ad	dV	83.99
crusader no regret	dV	70.99
cyber dreams	dA	46.99
cyberia 2	dA	75.99
cybermage: darklight awak.	dV	89.99

cyberstorm	dV	87.99
d	dV	91.99
d-fax	dV	19.99
daedalus encounter / wl	dV	91.99
daggerfall	dA	83.99
daley thompson decathl.(w95)	dA	75.99
dark eye(win)	dA	79.99
darker	dA	75.99
dawn patrol	dV	25.99
deadline	dA	68.99
deadlock	dV	83.99
death gate	dA	75.99
deathkeep	dA	72.99
defcon 5	dA	75.99
descent 2	dA	91.99
descent 2 mission builder	dA	39.99
diablo	dV	87.99
dig	dV	79.99
director's lab	dV	69.99
double switch (w95)	US	75.99
earthsiege 2	dV	87.99
earthworm jim (w95)	dV	69.99
earthworm jim 1 & 2	dV	69.99
eishockey manager	dA	20.99
elisabeth 1.	dV	96.99
englisch 1 plus (win)	dV	69.99
entomorph - the plague	US	69.99
epic pinball 1-3	dA	72.99
espn extreme games	dA	53.99
euro 96	US	85.99
f 1	dA	25.99
f 15 strike eagle 3	dA	26.99
f-1 manager 96	dA	77.99
fable	dV	80.99
fantasy general	dV	72.99
fast attack	dV	72.99
fields of glory	dA	26.99
fifa soccer 95	dV	31.99
flight unlimited	dV	96.99
follow the sleigh	US	63.99
formula 1 grand prix 2	dV	93.99
frank thomas baseball(w95)	dA	91.99
frontier first encounters	dA	25.99
fun for kids	dV	9.99
gabriel knight 2	dV	89.99
gamebox (50 games)	dA	42.99
gearheads	dV	51.99
gene wars	dV	82.99
golden gate killer	dV	73.99
harpoon 2 deluxe edition	US	75.99
help charity compilation	dA	31.99
heroes of might & magic	dV	66.99
hexen	dA	50.99
hind	dV	83.99
history line	dV	27.99
hoyle classic collection	US	64.99
hugo 3	dV	70.99
inca	dV	23.99
indycar racing 2	dA	41.99
inferno + tfx	dV	36.99
inter'acter vol. 2.0	dV	29.99
island casino	US	65.99
jagged alliance	dV	35.99

johnny bazookatone	dA	68.99
judge dredd	dA	91.99
kick off 96	dV	42.99
king's quest 7 (windows)	dV	36.99
kingdom o magic	dV	83.99
kings quest collection	dA	40.99
lands of lore 2	dA	91.99
leisure suit larry 1/kixx	dA	25.99
lighthouse	dV	88.99
links kurs castle pines	US	49.99
links kurs prairie dunes	US	49.99
links ls (w95)	dA	104.99
lion	dV	68.99
little big adventure	dV	31.99
magic carpet 2	dV	89.99
manic karts	dV	31.99
martini racing	dA	29.99
mechwarrior 2network (w95)	dV	83.99
mega race 1	US	25.99
mega race 2	dV	55.99
mission critical	dA	75.99
monopoly	dV	60.99
monty python quest for holy g.	US	69.99
monty python ritter der kokos.	dV	69.99
mortimer	US	72.99
multimedia spezial	dA	9.99
mummy - tomb of the pharaoh	dA	94.99
nba jam tournament edition	dA	91.99
need for speed special edition	dA	91.99
nfl quaterback club '96	dA	91.99
nhl hockey 97	US	113.99
normality	dV	85.99
olympic gold	dV	53.99
olympic soccer	dV	68.99
onside soccer	dA	80.99
orionburger	US	68.99
pandora akte	dA	84.99
panzer general 2	dA	36.99
pga european tour	dA	37.99
pga tg 96 data sawgrass	dA	41.99
pga tour golf windows	dA	21.99
phantasmagoria 1	dV	89.99
phantasmagoria 2	dV	87.99
pinball world	dA	66.99
pirates gold	dA	26.99
pizza connection	dV	20.99
planer 2	dV	79.99
pole position	dV	96.99
police quest - swat	dA	44.99
police quest collection	US	40.99
primal rage	dA	83.99
pro pinball - the web	dV	55.99
rallye racing 97	dV	79.99
rasenmähermann	dV	37.99
rätsel des master lu	dV	75.99
raven project	dV	50.99
rebel assault 2	dV	75.99
red ghost	dV	83.99
reeder	dV	20.99
return fire	dA	79.99
revolution x	dA	91.99
ripper	dV	89.99
rise 2: the directors cut	dA	91.99

rise 2: the resurrection	dA	91.99
road rash	dV	68.99
s.t.o.r.m.	dA	72.99
sam & max - hit the road	dV	35.99
schach champ classic	dV	93.99
schlacht um gettysbourgh	dA	73.99
schlacht von waterloo	dA	73.99
schwarze auge 1-schicksalskl.	dV	26.99
schwarze auge 2-sternenschw.	dV	26.99
sea legends	dV	83.99
sensible golf	dA	60.99
sensible soccer euro '96	dA	58.99
sensible world of soccer	dA	79.99
shadoan (w95)	dA	91.99
shadow of the comet (wl)	dA	25.99
shannara	dV	75.99
shell shock	dA	75.99
siedler 1	dV	32.99
siedler 2	dV	75.99
silent hunter	dV	72.99
silent thunder	dV	93.99
sim city 2000 (w95)	dV	97.99
sim tower (w95)	dV	83.99
simon the sorcerer 1+2	dV	51.99
sonic cd	dA	53.99
space hulk (w95)	dA	82.99
space marines	dV	37.99
space quest collection	dA	40.99
speed rage	dA	80.99
star trek deep space nine	dA	63.99
star trek klingon	dA	63.99
star trek warrior set	dV	66.99
starfighter 3000	dA	80.99
sting: all this time	dA	69.99
stonekeep	dV	75.99
strike base	dV	55.99
striker 95	dV	53.99
striker 96	dV	91.99
super fun levels	dV	25.99
super street fighter 2	dA	25.99
syndicate plus	dA	32.99
syndicate wars (w95)	dV	79.99
system shock enhanced	dA	32.99
t-mek	dA	79.99
team chef	dV	26.99
teletransportierschlumpf	dA	77.99
terra nova	dA	85.99
tfx eurofighter 2000	dV	89.99
theme park	dV	31.99
think x	dV	36.99
thunderscape	dV	69.99
time commando	dV	82.99
time gate knights chase	dA	96.99
tommy (w95)	dA	91.99
top gun - fire at will	dV	25.99
torin's passage	dV	89.99
total control	dA	48.99
track attack	dV	26.99
trainer	dV	9.99
transport tycoon+world edit.	dV	26.99
triple play 97	US	101.99
trophy bass	US	75.99
typer vol. 1	dV	42.99

typer vol. 2	dV	42.99
typer vol. 3	dV	42.99
tyrian	dA	72.99
u f o - enemy unknown	dV	26.99
uefa champion league	dA	75.99
us navy fighters + data	dV	32.99
utilities & tools	dV	9.99
v for victory	US	50.99
venom spider man (w95)	dA	91.99
virtua fighter (w95 pentium)	dA	75.99
virtual pool	dA	58.99
virtual snooker	dA	91.99
vollgas	dA	65.99
vortex: quantum gate 2	dA	87.99
wacky wheels	dA	34.99
warcraft 2 mission	dV	30.99
warhammer-schatten geh ratte	dV	56.99
wing armada classic	dV	26.99
wing commander 3	dV	37.99
wing commander 4	dV	108.99
wipe out	dA	91.99
wizardy gold	US	82.99
world cup golf	dA	27.99
worms	dV	69.99
x-wing cd-rom edition	dV	35.99
z	dV	75.99
z (directors cut)	dV	19.99
zeichnen und grafik	dV	9.99
zombie dinos	US	75.99
zone raider	dA	68.99
zork nemesis	dV	87.99

dV = komplett deutsch
dA = deutsche Anleitung
US = komplett englisch

JEDE MARK ZÄHLT!

Ab sofort finden Sie wieder Spiele und Tools auf IBM PC CD-ROM in unserem Angebot.

JEDE MARK ZÄHLT!

Ab sofort sind unsere Preise für Sie messerscharf auf die Mark genau kalkuliert.

JEDE MARK ZÄHLT!

Die angebotene Auswahl reicht Ihnen nicht aus? Fordern Sie doch unsere Komplettpreisliste an. Eine aktuelle Liste liegt jeder Lieferung bei.

JEDE MARK ZÄHLT!

Zu vielen Spielen können Sie sich von uns die Lösung gleich mitliefern lassen und sparen so Versandkosten.

JEDE MARK ZÄHLT!

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN - ZUSAMMEN JE 19.95

7th guest	L+P
abandoned places	L+P
al'quadim-fluch d. djinn	L+P
albion	L+P
alien logic	L+P
alien odyssey	L+P
aliens - a comicbook adv.	L+P
alternate reality the dungeon	L+P
amazon	L+P
amberstar	L+P
anvil of dawn	L+P
archib. applebrooks adventure	L+P
bad blood	L+P
bad mojo	L+P
beneath a steel sky	L+P
bermuda syndrom	L+P
betrayal at krondor	L+P
big red adventure	L+P
biing! (mit spielstand)	L+P
bioforge	L+P
black cauldron	L+P
bloodnet	L+P
bloodwych	L+P
buck rogers 1	L+P
cadaver	L+P
carrier command	L+P
champions of krynn	L+P
chewy - escape from f5	L+P
chronicles of the sword	L+P
code name: ice man	L+P
codes & hexadressen	L+P
command & conquer	L+P
com & con ausnahmezust.	**L+P**
companions of xanth	L+P
congo	L+P
creature shock	L+P
crusader - no remorse	L+P
curse of enchantia	L+P
curse of the azure bonds	L+P
cyberia 1, 2 und wetlands	**L+P**
cybermage-darklight awakening	L+P
d; evocation; blown away	**L+P**
daed.enc.-crit.path-ir.helix	L+P
dark eye; d.of serp; scroll	**L+P**
dark half	L+P
darkseed 1+2	**L+P**
dark sun 1 - shattered lands	L+P
dark sun 2 - wake of ravager	L+P
death gate	L+P
death knights of krynn	L+P
demon's winter	L+P
dig the	L+P
discworld	L+P
drachen von laas	L+P
dracula unleashed	L+P
dragon lore	L+P
dragon's breath	L+P
dragons lair (nicht cd-vers.)	L+P
dragonsphere	L+P
drakkhen	L+P
dreamweb; universe; nietom	L+P
dungeon master 2	L+P
ecstatica	L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

elder scrolls: arena	L+P
eleventh hour	L+P
elite (amiga/st)	L+P
entomorph	L+P
eric the unready	L+P
eternam	L+P
fade to black	L+P
fascination	L+P
flashback	L+P
flies - attack on earth	L+P
flight of the amazon queen	L+P
frankenstein - eye monst.	L+P
freddy pharkas - frontier pha.	L+P
future wars	L+P
gabriel knight 1	L+P
gabriel knight 2	L+P
goldregon's domain	L+P
gateway to the savage frontier	L+P
gene machine	**L+P**
gold rush	L+P
guild of thieves	L+P
guilty	L+P
heart of china	L+P
heimdall 1	L+P
heimdall 2	L+P
hell & bureau 13	L+P
hellowoon	L+P
höhlenwelt saga	L+P
holiday maker	L+P
hook	L+P
imperium romanum	L+P
inherit earth (erben der erde)	L+P
innocent until caught	L+P
it came from the desert	L+P
jagged alliance	L+P
jewels of oracle	L+P
jonathan	L+P
journeyman's project 1+2	L+P
karma	**L+P**
kathedrale	L+P
kgb	L+P
king arthur	L+P
kingdom of magic	**L+P**
king's quest 7	L+P
knights of xentar	L+P
kult	L+P
lands of lore 1	L+P
landsitz von mortville	L+P
lost dynasty	L+P
legend of faerghail	L+P
les manley - lost in l.a.	L+P
little big adventure	L+P
loom	L+P
lost eden; myst u. noctropolis	L+P
lost files of sherlock holmes	L+P
lost in time 1+2	L+P
lösungsbuch der flugsims	L+P
lure of the temptress	L+P
menzoberranzan	L+P
mewilo	L+P
mission critical	L+P
neuromancer	L+P
normality	**L+P**

Fett gedruckte Titel sind neu!

orion conspiracy	L+P
phantasmagoria	L+P
pirates!	L+P
police quest - swat	L+P
pool of radiance	L+P
pools of darkness	L+P
populous	L+P
ports of call	L+P
prisoner of ice	L+P
prophecy of the shadow	L+P
railroad tycoon	L+P
ravenloft 1 - strahd's poss.	L+P
ravenloft 2 - stone prophet	L+P
rebel assault 1+2	**L+P**
red lightning	L+P
resident evil	**L+P**
return of the phantom	L+P
return to zork	L+P
rex nebular	L+P
riddle of master lu	L+P
rings of medusa	L+P
ringworld	L+P
ripper	**L+P**
rise of the dragon	L+P
robox	L+P
sam und max - hit the road	L+P
schatz am silbersee	L+P
sentinel worlds 1	L+P
	L+P
shadow caster	L+P
shadow of the beast	L+P
shadow of the comet	L+P
shadow sorcerer	L+P
shannara	L+P
shivers	**L+P**
space quest 6- spinal frontier	L+P
spirit of adventure	L+P
spycraft	L+P
stadt der löwen	L+P
star command	L+P
star trek ds 9 harbinger	L+P
star trek ng final unity	L+P
stonekeep	L+P
summoning	L+P
superhero league of hoboken	L+P
sword of aragon	L+P
system shock	L+P
talisman	L+P
terra nova	L+P
thunderscape	L+P
time gate 1 knights chase	L+P
torins passage	L+P
touche - abent. 5. musk.	L+P
transworld	L+P
treasures of savage frontier	L+P
ultima 8 - pagan	L+P
uninvited	L+P
urban runner	**L+P**
veil of darkness	L+P
vision	L+P
vollgas	L+P
warcraft 1 - orcs/humans	L+P
warcraft 2 - tides darkn.	L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

warcraft 2 - bey. d. portal	**L+P**
warhammer-sch.geh.ratte	**L+P**
wasteland	L+P
waxworks	L+P
ween	L+P
willy beamish	L+P
wing commander 3	L+P
wing commander 4	L+P
winzer	L+P
wonderland	L+P
woodruff-schnibble of azimuth	L+P
Z	**L+P**
zak mc kracken	L+P
zork 1	L+P
zork: nemesis	**L+P**

SAMMELBÄNDE 25.-

mit Lösungen u. - wo vorhanden - Plänen zu mehreren Spielen)

Alone in Dark 1-3	L+P
bard's tale 1-3	L+P
conquests camelot/-longbow	L+P
cps lösungssammelband 1	L+P
dung. mast./chaos str. back	L+P
eco quest 1+2	L+P
elvira 1+2	L+P
eye of the beholder 1-3	L+P
goblins 1-3	L
inca 1+2	L
indiana jones 3+4	L+P
ishar 1-3	L+P
king's quest 1-6	L+P
laura bow 1+2	L+P
legend of kyrandia 1+2	L+P
leisure suit larry 1-6	L+P
manhunter 1+2	L+P
maniac mansion 1+2	L+P
might & magic 3-5	L+P
monkey island 1+2	L+P
police quest 1-4	L+P
prince of persia 1+2	L+P
quest for glory 1-4	L+P
simon the sorcerer 1+2	**L+P**
space quest 1-5	L+P
spellcasting 101+301	L
star flight 1+2	L
star trek 25th +star trek 2	L+P
ultima 3-6	L+P
ultima 7/1+7/2+f.o.virt.	L+P
ultima underworld 1+2	L+P
wing commander 3+4	L+P
warcraft 1+2	L+P
wizardry 6+7	**L+P**

Fett gedruckte Titel sind neu!

ATTIC-Bücher je 24.80

das schwarze auge 1	L+P
das schwarze auge 2	L+P
11/96 das schwarze auge 3	L+P
der druidenzirkel	L+P

DIE RATGEBER

JETZT SPAREN SIE RICHTIG!

- **Lösungen mit Plänen** kosten jetzt nur noch je **19.95**, statt bisher 30.-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** kosten jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie mal; Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu **mehreren** Spielen. Die enthaltenen Lösungen **mit** Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band bestellen.
- Bestellungen über unsere unten genannte **INTERNET**-Adresse sind schnell und preiswert.

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Eine Händler-Preisliste senden wir Ihnen gerne nach Eingang Ihres Gewerbenachweises zu.

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN



VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte	DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme	DM 9.95

(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheinentgelt)

TELEFON (0221) 925 714 27 mo.-fr. 9-17 Uhr

FAX (0221) 25 69 86

NEU!

INTERNET http://www.CPS-ONLINE.com

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig!

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen.! Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung der Anzeige sind ältere Angebote unültig!

AUFTRAGGEBER PA 1296

NAME, VORNAME ....

STRAßE ....

PLZ ORT ....

TELEFON .... KUNDEN-NR. (falls vorh.) ....

ERSTE + HILFE

Raptor

Um in Raptor den eigenen Raumgleiter schon ziemlich früh mit möglichst allen Waffen auszustatten, kann man sich eines leichten Tricks bedienen. So bekommt man z. B. im **Bravo Sektor, Wave 1** gleich in der zweiten Kapsel eine **Luft-Luft-Rakete**. Jetzt spielt man weiter bis zum Endgegner und beendet das Spiel mit **Escape**. Die Luft-Luft-Rakete kann jetzt verkauft werden und der Level erneut in Angriff genommen werden. Nach kurzer Zeit hat man sich so ein **stattliches Sümmchen** auf sein Konto geholt. **Oliver Falkenstein**

Armored Fist



Im Verzeichnis FISTDATA werden die verschiedenen Missionen gespeichert. Wenn Sie hier in einer Missionsdatei in den **Offset 08** ein **00** eintragen, wird die entsprechende Mission freigegeben. **Christian Wagner**

Super Karts

Je nachdem, in welchem Slot Sie Ihr Spiel abgespeichert haben, können Sie in den Dateien SLOT1 - SLOT6 durch eine kleine Änderung eine große Änderung auf Ihrem Bankkonto erwirken.

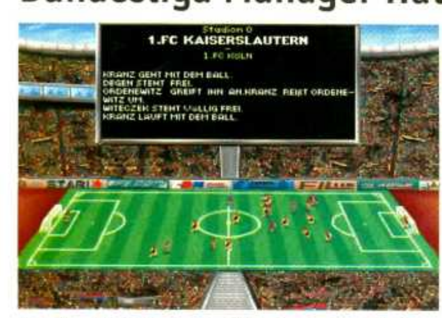
00000090 **0B 00 00 00 0B 00 00 00 00 FF FF 00 00 00 00 00 00 00**
000000A0 **FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 53 00 00**

Ändern Sie die angegebenen Stellen einfach in **FF FF**, und schon können Sie sich alle Extras für Ihr Kart kaufen. **Michael Piering**

Pinball Fantasies

Mit der Eingabe von **EARTHQUAKE** vor der Wahl der Mitspieler (wenn sich der Flippertisch auf- und abbewegt) schaltet man die Tilts aus. **Axel Jakwert**

Bundesliga Manager Hattrick



Wem macht nicht manchmal das liebe Geld einen Strich durch die Rechnung? Mit diesem Trick, der immer wieder funktioniert, werden Geldprobleme dauerhaft aus der Welt geräumt. Zuerst geht man in die Bank. Dort bringt man eventuell auf dem Konto vorhandenes Geld auf das Sparbuch. Jetzt versucht man den Dispokredit zu überschreiten, was am besten geht, wenn man sich auf dem Aktienmarkt Expertenrat einholt. Hat man auch dies geschafft, geht man zum Immobilienmarkt und kauft beliebig viele Häuser oder ähnliches. Es kommt zwar eine Meldung, daß das Konto nicht gedeckt ist, aber die Immobilien bekommt man trotzdem, es fallen nur die Renovierungskosten an. Wenn man die eben erworbenen Gebäude jetzt wieder verkauft, sollten einem ein paar Millionen „plus" vom Konto entgegenlächeln. **Axel Jakwert**

Command & Conquer

Mit einem kleinen Trick kann man sich bei Command & Conquer eine riesige Streitmacht aufbauen. Kleine Gebäude wie Guard Towers, Sam Sites usw. klickt man mit dem Dollarsymbol an und drückt dann schnell die rechte Maustaste zum Abwählen. Danach klickt man nochmal das Gebäude an und stoppt den Vorgang durch Drücken der Taste S. Jetzt bekommt man zwar nicht das Geld, das das Gebäude einbringen würde, aber immerhin die Einheiten, die das Gebäude verlassen. Dieser Trick funktioniert sowohl beim Hauptprogramm als auch bei der Missions-CD.
Mark Wilkinson



Theme Park



Wenn man am Anfang gebeten wird, sich ein Land auszusuchen, klickt man einfach auf OK. Dann haben die Besucher so viel Geld, daß ein Eis bis zu 700 DM kosten kann. Die Eintrittspreise sollte man aber nicht zu hoch ansetzen, da sonst nicht genügend Besucher kommen. **Norman Hellwig**

Pizza Connection

Sollten Sie dagegen eher einen Supermann als Geschäftsführer suchen, ändern Sie einfach die Werte der vorgegebenen Charaktere ab. So kann man z. B. aus Bruno Bismarck einen jungen, erfolgreichen Mitarbeiter machen. Bruno findet sich in der Datei **/pizza/chr/c11.pc.** Jetzt ändern Sie die Stellen **C54 - C69** ab, indem Sie die vorgegebenen Werte mit **FA** überschreiben. Starten Sie nun ein neues Spiel, und wählen Sie den abgeänderten Charakter als Spielfigur aus. **Khosrau Yama**

Warcraft 2



Kommt man während eines Spieles in die Situation, schnell ein Gebäude bauen zu müssen, kann man mehrere Arbeiter mit dem Reparieren-Befehl am Bau beteiligen. Der Nachteil dieser Aktion ist aber, daß auch die entsprechenden Rohstoffe für die Reparatur verbraucht werden. **Alexander Oder**

Grand Prix Manager



Wenn Sie über zu wenig Kapital verfügen, laden Sie ein beliebiges Savegame in einen Hex-Editor und überschreiben Sie den Bereich **A8A bis A8F** mit dem Wert **EE**. Obwohl Sie jetzt über einen sehr hohen Negativbetrag verfügen, gehen Sie nicht bankrott. **Clemens Heisinger**

Worms: Reinforcements

Mit folgendem Vorgehen kann jeder in den Genuß der Mole Bomb kommen.

a) Gehen Sie ins DOS-Prompt.
b) Gehen Sie in das Verzeichnis Wormplus.
c) Geben Sie **„debug worms.cfg"** ein.
d) An der Eingabeaufforderung („-") geben Sie **„E12C8"** ein und drücken Return.
e) Dann geben Sie **„01 00 00 00"** ein (Leerzeichen nicht vergessen).
f) Geben Sie **„w"** ein und drücken Return.
g) Geben Sie **„q"** ein und drücken Return.
h) Wenn Sie mehr als die angegebene Zahl von Bomben wollen (im Beispiel 1),müssen Sie das Byte „01" ändern. **Roland Kuebert**

Pizza Connection

Wenn man in einer Stadt Waffen billig einkauft und in einer anderen Stadt teuer verkauft (z. B. in Zürich kaufen und in London verkaufen), bekommt man viel Geld, und der Rang in der Unterwelt steigt erheblich. **Thomas Kelkel**

MissionForce Cyberstorm

Um in Sierras Mechs-Spektakel die stattliche Summe von 15.000.000 Credits zu erhalten, laden Sie ein beliebiges Savegame (*.cbs) in den Hex-Editor. Nehmen Sie ab Adresse folgende Änderungen vor:

7000	0000	0000	0000	0000	00F8	FFFF	FF01	0000
7010	0000	0000	0080	FFFF	FFFF	0100	FEFF	FFFF
7020	0100	F8FF	FF0F	0000	E0FF	0300	0000	80FF
7030	FF03	0000	00FE	FFFF	0300	00F8	3F00	0000
7040	00E0	FF00	0000	0080	FF07	0000	0000	FE0F
7050	0000	0000	F8FF	FFFF	FFFF	FFFF	FF7F	0000
7060	0000	0000	0000	00FE	FFFF	FF0F	0000	0000
7070	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
7080	0000	0000	0000	0000	0000	0070	0000	0000
7090	0000	0000	0080	0300	0000	0000	0E00	0000
70A0	0000	380C	0000	0000	E000	0000	0000	803D
70B0	0000	0000	0026	0000	0000	0038	0000	0000
70C0	00E0	1800	0000	0080	0100	0000	0000	0600
70D0	0000	0000	B8C1	0000	0000	0000	0000	0000
70E0	0000	0000	0000	0006	0040	7000	0000	0000
70F0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
7100	0000	004C	BEE4	00C0	E1E4	0017	0000	0000

Wenn Sie all diese Daten eingegeben haben, haben Sie

a) ca. 15.000.000 Kredits und

b) können Sie nun ein paar Missionen, in denen Sie sich ca. 700.000.000 Kredits verdienen können.

Marco Ried

Alien General

Wenn Sie zu Beginn nicht genügend Prestigepunkte haben, speichern Sie Ihren Spielstand gleich nach dem Start eines neuen Spieles. An der Adresse **72D0** ändern Sie den Wert **DC 05** in **FF FF**. Jetzt stehen Ihnen **65.535 Prestigepunkte** zur Verfügung.

Enrico Nummer

INSERENTENVERZEICHNIS
PC ACTION 12/96



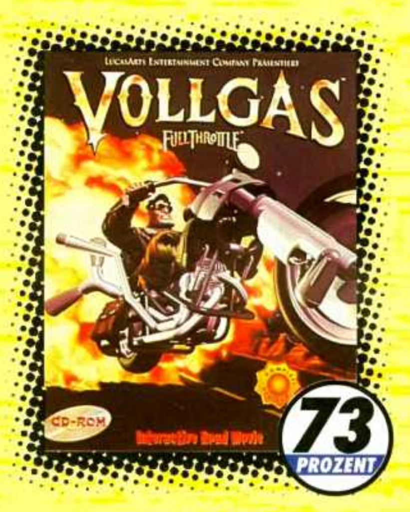






























Erhältlich überall wo es PC-Spiele gibt.

*unverbindliche Preisempfehlung

High-End-PCs auf dem Prüfstand

SPIELMASCHINEN



Der Hardware-Profi

Für PC Action schaut sich PC-Experte Kersten Mayer vom Redaktionsbüro Artifex die Computer von innen an: Sound- und Grafikkarten, Monitore, Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und Joysticks untersucht der ausgebildete Diplom-Handelslehrer bis ins kleinste Detail. Artifex arbeitet nicht nur für PC Action, sondern auch für Zeitschriften wie FOCUS, ComputerBILD, PC Professionell, in'side online, Pl@net und PC Magazin.

Mit den neuen DirectX- und 3D-Spielen klettern die Anforderungen an die Hardware weiter nach oben: Es wird also höchste Zeit, den betagten 486er über Bord zu werfen. Wir haben uns für Sie die Pentium-PCs von Vobis, Gateway 2000, IBM, Comtech sowie Yakumo angesehen und besonders auf ihre Spieletauglichkeit getestet.



Rechenintensive und grafisch aufwendige 3D-Welten fordern immer mehr Rechenleistung und Speicher. Gab sich seinerzeit Wing Commander II noch mit 2 MByte Speicher zufrieden, so verschlingt der vierte Teil der Weltraumsaga gerne 16 MByte. Aber nicht nur Wing Commander, sondern auch das Betriebssystem Windows 95 diktiert mittlerweile die Hardware-Anforderungen: Mit weniger als 16 MByte Speicher sollten Sie das 32 Bit-Betriebssystem erst gar nicht starten, optimal sind 32 MByte RAM.

Achten Sie bei der Auswahl der Speicherbausteine auf die Zugriffszeiten: Werte über 60 ns sollten Sie nicht mehr akzeptieren. Gateway spendiert seinen Rechnern sogar das 12 ns schnelle SDRAM, das genau wie ein Second-Level-Cache synchron zum Takt der CPU arbeitet. Die richtige Auswahl des Prozessors ist wichtig bei rasanten Actionspielen: Genügend Leistung auch für die im nächsten Jahr noch erscheinenden Titel bietet erst ein Pentium mit 133 MHz. Wollen Sie auf Nummer sicher gehen, greifen Sie gleich zur 166 MHz-Variante.

Multimedia

Ein Spiele-PC ohne CD-ROM-Laufwerk ist natürlich undenkbar. Hier haben sich Laufwerke mit achtfacher Übertragungsrate etabliert, werden jedoch von den neuen 10x- und 12x-Modellen schon wieder abgelöst. Zum guten Ton gehört außerdem eine 16 Bit-Soundkarte, die vorzugsweise mit einem Wavetable-Synthesizer ausgestattet ist. Die Kompatiblität zum Standard Soundblaster Pro ist Voraussetzung für einen ungetrübten Einsatz auch mit exotischen Spielen. Der Wavetable-Synthesizer sollte über eine MPU-401-Schnittstelle verfügen und klangkompatibel zu General-MIDI sein.

Große Unterschiede gibt es bei den Lautsprechern: Das Angebot reicht hier von billigen Krawallgeräten bis hin zu Systemen mit leistungsstarken Subwoofern. Selbst diese können jedoch den Betrieb über eine bereits vorhandene Stereoanlage nicht ersetzen. Eine Hörprobe vor dem Kauf verhindert unliebsame Überraschungen. Gestiegen sind auch die Anforderungen an die Grafikkarte, die Sie mit wenigstens 2 MByte Speicher kaufen sollten. Für optimale Spiele-Performance sollten Sie auf eine hohe Übertragungsrate unter DOS achten. Auf Windows 95 optimierte Karten speziell mit VRAM bieten unter DOS selten ausreichende Leistungsdaten. Für die kommende Generation von 3D-Spielen sind schließlich die 3D-Beschleuniger interessant, wie sie bereits von allen großen Herstellern angeboten werden. Ob Sie sich für einen Monitor mit 15-, 17- oder 20-Zoll Bilddiagonale entscheiden ist eine Geld- und Platzfrage. Die kompakten 15-Zoll-Geräte sind für Spiele in einfacher VGA-Auflösung ausreichend. Unter Windows 95 bzw. bei Spielen mit SVGA-Auflösung sollten Sie auf ein 17-Zoll-Gerät zurückgreifen, während die weit über 3.000 Mark teuren 20-Zöller nur für Profis interessant sind.

Erweiterbarkeit

Die hier vorgestellten Komplett-Systeme werden bereits mit allen benötigten Komponenten ausgeliefert, die den Anforderungen eines modernen Spiele- bzw. Multimedia-PCs genügen. Möchten Sie den Rechner dennoch einmal auf- oder umrüsten, sollten Sie auf ausreichend freie Steckplätze und Einbauschächte achten. Besonders der Einbau von langen ISA-Karten, wie beispielsweise der Creative Labs AWE 32, gestaltet sich bei vielen Rechnern aufgrund eines ungeschickten Layouts der Hauptplatine als schwierig bis unmöglich.

DIE BEWERTUNGSKRITERIEN

Um die Leistungsfähigkeit der PCs zu vergleichen, haben wir die Leistung der Einzelkomponenten sowie die Gesamtleistung unter Windows 95 ermittelt. Winstone 96 von Ziff-Davis ermittelt mit Hilfe von 13 Anwendungen die Geschwindigkeit unter Windows 95. Mit doppelter Gewichtung wurden jedoch die Meßergebnisse unter DOS gewertet: Die Bildwiederholraten unter Descent 2 sowie einem bekannten 3D-Spiel von id Software bestätigten, daß ein schneller Prozessor allein noch keine gute Spielemaschine ausmacht. Mit Vidspeed haben wir daher den tatsächlichen Datendurchsatz der jeweils eingesetzten Grafikkarte unter DOS ermittelt.

Vobis Highscreen Minitower 166

Die Nummer Eins der Discounter ist die Aachener Firma Vobis, die unter dem Label Highscreen ihre meist recht preiswerten Rechner anbietet.

Ausstattung: Die Anfrage nach einem leistungsstarken Spielecomputer beantwortete Vobis mit der Lieferung eines 166 MHz-Pentiums mit 16 MByte RAM. Als Besonderheit verfügt das Minitower-Gehäuse an der Frontseite über eine Stromspartaste, die den Rechner auf Wunsch in einen Bereitschaftsmodus fährt. Der Anschluß für die zweite serielle Schnittstelle ist direkt an die Frontseite geführt: Hier können Sie entweder ein Notebook oder ein Modem anschließen. Beim Einsatz des mitgelieferten V.34-Modems Bahn Boostar ist diese Lösung jedoch eher hinderlich, da das Anschlußkabel nun direkt über den Schreibtisch verlegt werden muß.

Recht finster sieht es mit der Erweiterbarkeit des Rechners aus: Nur noch zwei freie Einbauschächte stehen zur Verfügung, und lange Steckkarten wie die AWE 32 passen aufgrund der ungünstigen Plazierung des Prozessors in keinen der ISA-Slots. Sehr gut gefiel uns der patentierte Schnappverschluß für die Einbaukarten, durch den ein Schraubenzieher beim Einbau neuer Karten überflüssig wird.

Mit 4 MByte VRAM schießt die eingebaute Grafikkarte Elsa Winner 2000 AVI etwas über das Ziel hinaus: Zwar erreicht sie sehr gute Leistungen unter Windows 95, baut aber unter DOS stark ab. Dies ist jedoch typisch für VRAM-Karten und kein herstellerspezifisches Problem. Die durch die 4 MByte Grafikspeicher möglichen Auflösungen überfordern den mitgelieferten 15 Zoll-Monitor hoffnungslos. Dieser fällt für ein Gerät seiner Preisklasse durch eine gute Konvergenz und Bildgeometrie positiv auf.

Vobis hat dem Rechner eine einfache 16 Bit-Soundkarte spendiert, die zum Soundblaster-Standard kompatibel ist. Die mitgelieferten Lautsprecher klingen insgesamt recht dünn und besitzen keine getrennten Regler für Baß und Höhen.

Von Quantum stammt die eingebaute 1,6-GByte-Festplatte, die, ebenso wie das 8x-CD-ROM-Laufwerk von Toshiba, sehr flott arbeitet. Weitere Highlights sind die mitgelieferten Applikationen wie Microsoft Word und Corel Draw 5.

Ergonomie: Der Monitor MS 1595P kann die von der Grafikkarte erzeugten Bildwiederhoifrequenzen gar nicht darstellen, schafft aber immerhin 85 Hz bei 1.024 x 768 Punkten. Insgesamt ist die Bildqualität ausgesprochen gut. Der Lüfter des Netzteils arbeitet leise und wird nur von der Festplatte deutlich übertönt. Für Vielschreiber ungeeignet ist die Tastatur, die einen deutlichen Druckpunkt vermissen läßt.



Der Highscreen-Rechner von Vobis ist dank einer 4 MByte-VRAM-Grafikkarte besonders zum Arbeiten unter Windows 95 geeignet.

Leistung: Die Leistungen fallen unter Windows 95 dank der schnellen Einzelkomponenten sehr gut aus. Spiele laufen jedoch nur mit befriedigendem Resultat, da die Grafikkarte vor allem unter DOS mit 320 x 200 Punkten eine unterdurchschnittliche Datenübertragungsrate liefert.

Urteil: Sehr gut geeignet zum Arbeiten unter Windows 95, ist dieser knapp 4.000 Mark teure Rechner jedoch für Spiele nicht die erste Wahl. Unser Tip: Lassen Sie sich von Vobis eine andere Grafikkarte - zum Beispiel mit 3D-Beschleuniger - einbauen, und auch Spiele werden etwas flotter laufen.

Vobis Highscreen Minitower 166

Ausstattung	10/15
Spiele-Performance	19/30
Ergonomie	3/5
GESAMT	**64%**

IBM Aptiva Modell 382

Bei seiner neuen Modellreihe Aptiva hat sich IBM etwas Besonderes einfallen lassen: an der Frontseite verbirgt eine nach unten gleitende Klappe das CD-ROM- und Diskettenlaufwerk. Das Komplettpaket besteht weiterhin aus einem Monitor sowie Lautsprechern und einem Subwoofer.

Ausstattung: Ausgestattet mit 16 MByte RAM und einem 166 MHz-Pentium, muß der Rechner ohne Second Level-Cache auskommen. Fehlanzeige ist auch bei der Reset-Taste - offenbar stürzen IBM-PCs weniger häufig ab. Drei Einbauschächte für weitere Laufwerke sowie ausreichend Platz für lange ISA-Karten bringen dem Aptiva Pluspunkte in der Erweiterbarkeit.

Direkt auf der Hauptplatine sitzen der Grafikprozessor 3D-Rage von ATI sowie 2 MByte DRAM für den Bildschirmspeicher. Der 15 Zoll-Monitor G50 stammt von IBM und liefert ein insgesamt gutes Bild. Über einen Multimedia-DSP von IBM wird eine Soundkarte mit Wavetable-Synthesizer und ein Modem emuliert. Die Klangqualität des Synthesizers kann mit einem herkömmlichen Wavetable-Synthie jedoch nicht konkurrieren. Voll überzeugen kann dagegen das Lautsprechersystem, das mit seinem wirkungsvollen Subwoofer für ordentliche Bässe sorgt.

Überraschendes ergab der Benchmark beim Festplattenzugriff: die auch im PC von Gateway eingesetzte Platte von Western Digital ist im IBM-Rechner deutlich langsamer. Nicht zu den schnellsten Laufwerken zählt das 8x-CD-ROM-Drive von Hitachi, das mit 163 ms Zugriffszeit den letzten Platz belegt.

Vorbildlich ist die Software-Ausstattung: speziell für Einsteiger wird eine multimediale Einführung in die Möglichkeiten des Rechners mitgeliefert. Daneben sind zahlreiche Programme für die Bereiche Büro, Ausbildung und Unterhaltung vorhanden.

Ergonomie: Die Bildqualität des 15 Zoll-Monitors von IBM ist insgesamt gut. Bei einer Auflösung von 1.024 x 768 Punkten sind jedoch nur maximal 72 Hz möglich. Positiv zu erwähnen ist die geringe Geräuschentwicklung und die qualitativ gute Tastatur, die ein angenehmes Arbeiten auch für Vielschreiber ermöglicht.



Pluspunkte sammelt der IBM Aptiva durch seine umfangreiche Software-Ausstattung sowie die Grafikkarte mit 3D-Beschleuniger.

Leistung: Die Leistungen unter Windows 95 und DOS sind trotz schnellem Pentium-Prozessor nur befriedigend. Als Folge hiervon belegt der Rechner im praxisnahen Benchmark Winstone 96 unter Windows 95 nur den letzten Platz.

Urteil: Gerade bei Spielen ist der 4.799 Mark teure Rechner vergleichsweise schwach auf der Brust, liefert aber dennoch akzeptable Resultate. Hervorzuheben ist der 3D-Grafikprozessor von ATI sowie die umfangreiche Software-Ausstattung.

IBM Aptiva Modell 382

Ausstattung	12/15
Spiele-Performance	20/30
Ergonomie	3/5
GESAMT	**70%**

Yakumo RTL2 Medialine High-End

Nach SAT1 versucht sich nun auch RTL2 in der Computerbranche: Die Aktivität des Fernsehsenders beschränkt sich jedoch auf Werbemaßnahmen, die eingesetzte Technik stammt vom Hersteller Yakumo.

Ausstattung: Als einziger Rechner im Test muß der RTL2 Medialine noch mit einem 133 MHz-Pentium auskommen. Bei Erscheinen dieser Ausgabe soll jedoch ein 166 MHz-Rechner ebenfalls verfügbar sein. Besonderen Wert wurde auf die Multimedia-Fähigkeiten gelegt: So können Sie über die Grafikkarte Miro Media View unter Windows 95 direkt ein Fernsehbild einspielen. Auch der Anschluß eines SVHS-Videorekorders ist möglich. Die Darstellung erfolgt über einen 17 Zoll-Monitor mit einer qualitativ sehr guten Trinitron-Bildröhre von Sony. Außergewöhnlich ist auch die eingesetzte Soundkarte von Miro: Diese emuliert über einen Multimedia-DSP von IBM eine Soundkarte und ein V.34-Modem. Erweitert wurde die Karte durch einen Radioempfänger mit automatischer Sendererkennung. Mit dem Logitech Wingman Light wird zudem ein Joystick mitgeliefert.

Das 8x-CD-ROM-Laufwerk von Teac gehört zu den schnellsten Laufwerken seiner Klasse. Die eingesetzte 1 GByte-Festplatte von Conner ist dagegen mit 15 ms Zugriffszeit außergewöhnlich langsam. Zum Arbeiten wird schließlich das Office-Paket Smartsuite 96 von Lotus mitgeliefert.

Ergonomie: Monitor und Grafikkarte erreichen bei einer Auflösung von 1.024 x 768 Punkte ergonomische 85 Hz. Die Bildqualität ist dank der Trinitron-Röhre ansprechend. Die zwei Lüfter des Tower-Gehäuses arbeiten geräuscharm und werden sogar durch das Laufgeräusch der Festplatte übertönt. Gespart wurde jedoch an der Tastatur, die einen billigen Eindruck hinterläßt und keinen spürbaren Druckpunkt bietet.

Leistung: Für einen 133 MHz-Pentium erzielt der RTL2 Medialine noch überraschend gute Werte unter Windows 95. Die Datenübertragungsrate der Grafikkarte ist dank S3-Chip auch unter DOS recht hoch, wie der Benchmark Vidspeed zeigt.



Mit dem von Yakumo produzierten RTL2 Medialine können Sie auch die Fernseh- und Radioprogramme des Privatsenders empfangen.

Urteil: Für Spiele und Anwendungen ist der Yakumo RTL2 Medialine gleichermaßen geeignet. Besonders die Möglichkeit zum Empfang von Fernsehsendern und Radiostationen heben den 4.700 Mark teuren Rechner von der Konkurrenz ab.

Yakumo RTL2 Medialine High-End

Ausstattung	12/15
Spiele-Performance	21/30
Ergonomie	2,5/5
GESAMT	**71%**

VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung





Ausgabe 7/96



Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab 329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

Änderungen vorbehalten

ELSA *VICTORY 3D*-Hardware

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombinierter VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:
  Battle Race (Vollversion)
  FX Fighter (Vollversion)
  Terminal Velocity (Special Edition)

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.	+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax	+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)	+49/0-241-9177-4
Mailbox Modem	+49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN	+49/0-241-9177-7800
CompuServe	GO ELSA
Internet	http://www.elsa.de



Datenkommunikation
Computergrafik

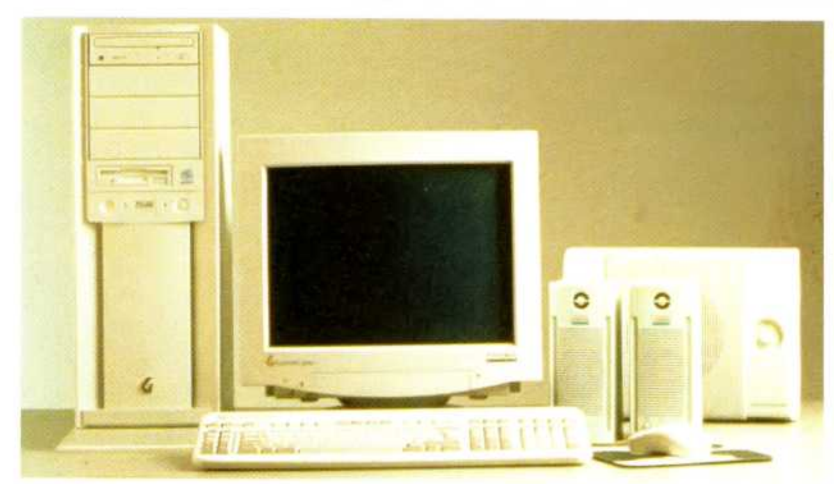
Gateway 2000 P5-166 Elite

In einer für den amerikanischen Hersteller Gateway typischen schwarz-weiß gefleckten Kiste traf das Komplettsystem P5-166 Elite ein.

Ausstattung: Das großzügig dimensionierte Tower-Gehäuse besitzt ausreichend Erweiterungsmöglichkeiten und bleibt dank zweier Lüfter immer ausreichend kühl. Von der kanadischen Firma Matrox stammt die eingesetzte 3D-Grafikkarte, die über 2 MByte des schnellen WRAM verfügt. Daran angeschlossen wird ein 17 Zoll-Monitor mit ausgezeichneter Trinitron-Bildröhre von Sony. Auch beim Hauptspeicher griff Gateway zum Feinsten: die 16 MByte SDRAM arbeiten synchron zum Takt des 166-MHz-Prozessors und erreichen eine Zugriffszeit von 12 ns. An Massenspeichern ist ein schnelles 8x-CD-ROM-Laufwerk von Toshiba und eine ebenfalls recht flotte Festplatte mit 2 GByte Kapazität eingebaut.
Zur Klangerzeugung setzt Gateway auf die brandneue Soundkarte Vivo von Ensoniq: Hier ist bereits ein Wavetable-Synthesizer mit 1 MByte ROM integriert. Das Lautsprechersystem, bestehend aus zwei Lautsprechern und einem Subwoofer, klingt bei moderater Lautstärke noch passabel. Erst bei hoher Belastung treten deutliche Verzerrungen auf. Positiv zu erwähnen ist schließlich noch das Softwarepaket Office Pro von Microsoft.

Ergonomie: Bei den möglichen Bildwiederholfrequenzen der Grafikkarte kann der Monitor nicht mithalten, ermöglicht dennoch bei 1.024 x 768 Punkte ergonomische 80 Hz. Die insgesamt positive Bildqualität leidet etwas unter der abnehmenden Konvergenz an den Bildrändern. Trotz seiner zwei Lüfter ist der Rechner überraschend leise, auch die Festplatte ist kaum wahrnehmbar. Die ungewöhnlich große Tastatur verfügt über zahlreiche Sondertasten und ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig. Der deutliche Druckpunkt der Tasten ermöglicht jedoch ein angenehmes Arbeiten.

Leistung: Unter Windows 95 erzielt der P5-166 Elite bereits das mit Abstand beste Ergebnis. Unter DOS ist die Grafikkarte des Rechners jedoch glatt doppelt so schnell wie beim zweitplazierten Rechner. Hieraus resultieren die exzellenten Resultate bei den Spielen.



Der P5-166 Elite von Gateway 2000 hat es in sich: 16 MByte schnelles SDRAM sowie eine High-End-Grafikkarte von Matrox machen ihn zum schnellsten Rechner im Testfeld.

Urteil: Die erlesenen Komponenten, allen voran das noch sündhaft teure SDRAM und die 3D-Grafikkarte von Matrox, machen den Rechner von Gateway zum Meister der 166 MHz-Klasse und damit zum eindeutigen Testsieger. Der Preis von 4.800 Mark ist bei der gebotenen Leistung absolut angemessen.

Gateway 2000 P5-166 Elite — PC ACTION EMPFEHLUNG

Ausstattung	10/15
Spiele-Performance	26/30
Ergonomie	4/5
GESAMT	**80%**

ComTech Pacomp 166

Die ComTech-Gruppe bietet in ihren Filialen Multimedia-PCs unter dem Label Pacomp an. Nach der Neugründung der 100%-Tochter Escom 2001 und der Übernahme einiger Filialen der Escom AG werden dort ausschließlich Escom-PCs vertrieben. Das Testgerät, ein 166 MHz-Pentium in einem Tower-Gehäuse, traf erst nach erheblichen Verzögerungen und zahllosen Rückfragen in der Redaktion ein.

Ausstattung: Sehr geräumig geht es in dem großen Bigtower-Gehäuse zu, das viel Platz für zusätzliche Laufwerke bietet. Lange ISA-Einbaukarten wie die AWE 32 passen nur mit Mühe auf die Platine, da Prozessor und weitere Stecker einen Einbau erschweren. Dem Trend folgend, setzt auch Comtech auf 3D-Beschleunigung und liefert den Rechner mit einer 3D-Xpression von ATI mit 2 MByte RAM aus. Etwas angestaubt ist dagegen Intels FX-PCI-Chipsatz.

Monitor und CD-ROM-Laufwerk stammen von Samsung: Während das 8x-Laufwerk mit guten Leistungsdaten überzeugen kann, liefert der 15-Zöller ein leicht unscharfes Bild. Die Festplatte von Maxtor kommt auf eine durchschnittliche Performance, macht jedoch durch ein lautes Betriebsgeräusch auf sich aufmerksam. Über die Soundblaster 16 von Creative Labs werden die Lautsprecher mit 2 x 12 Watt Leistung betrieben. Besonders für Spieler interessant ist der Lieferumfang: Spiele wie MechWarrior 2, Actua Soccer und Assault Rigs, die alle von der 3D-Beschleunigung der Grafikkarte profitieren.

Ergonomie: Eine Auflösung von 1.024 x 768 Bildpunkten stellt der Monitor noch mit ergonomischen 80 Hz dar. Allerdings ist das Bild aufgrund einer Lochmaske mit 0,28 mm Abstand relativ unscharf, was sich unter 800 x 600 Punkten etwas bessert. Insgesamt recht laut ist das Betriebsgeräusch: hier fallen Lüfter und Festplatte unangenehm auf.

Leistung: Durch die gut aufeinander abgestimmten Komponenten arbeitet der Rechner unter DOS und Win 95 recht flott. Die ATI-Grafikkarte lieferte in den Spiele-Benchmarks die zweitbesten Werte im gesamten Testfeld.



Optimal auf den Einsatz als Spielmaschine vorbereitet ist der Rechner von Comtech: Die ATI 3D-Xpression sorgt für zusätzliche Grafikpower bei speziell angepaßten 3D-Spielen.

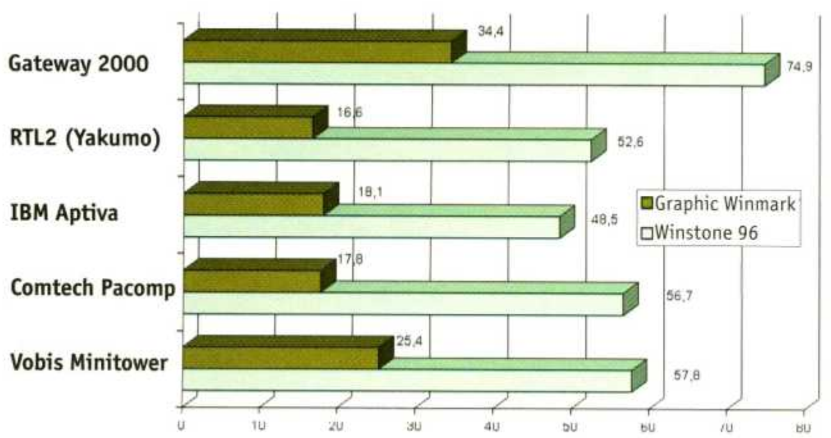
Urteil: Für Spieler hat Comtech mit dem Pacomp 166 ein durchaus empfehlenswertes Paket geschnürt: Gute DOS-Performance und eine leistungsfähige Grafikkarte sorgen für flüssige Grafiken. Lediglich der Monitor fällt etwas ab. Mit seinem Preis von 3.490 Mark ist der Pacomp-PC auch der preiswerteste Rechner im Test und verdient sich somit die Preisempfehlung der Redaktion.

PC ACTION PREIS-TIP

ComTech Pacomp 166	
Ausstattung	9/15
Spiele-Performance	22/30
Ergonomie	2/5
GESAMT	66%

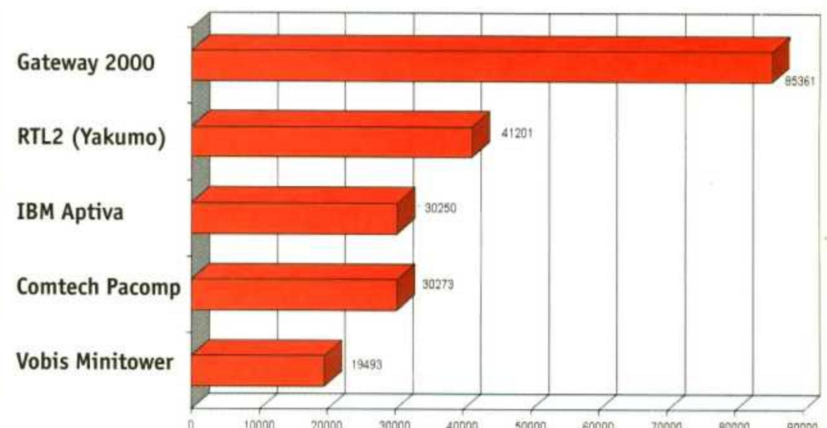
Graphic Winmark ermittelt die Geschwindigkeit der Grafikkarte, Winstone 96 die Systemperformance unter Windows

(hohe Werte bedeuten bessere Leistung)



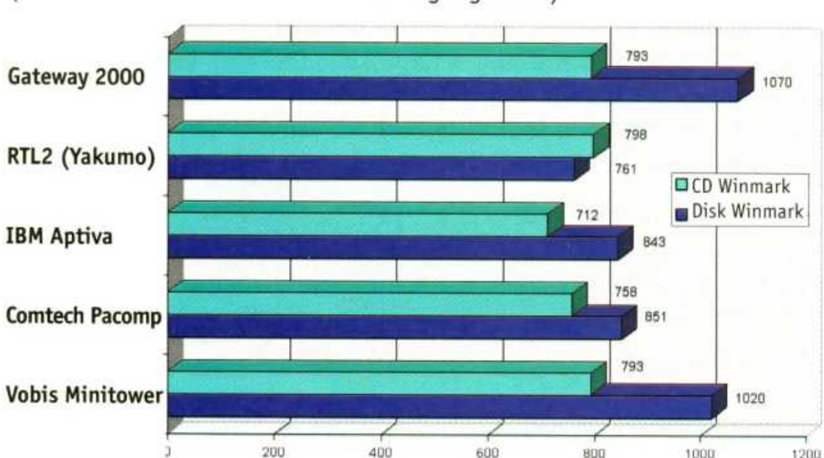
Vidspeed

(Durchschnittswert für DOS bei verschiedenen Auflösungen, hohe Werte sind besser)



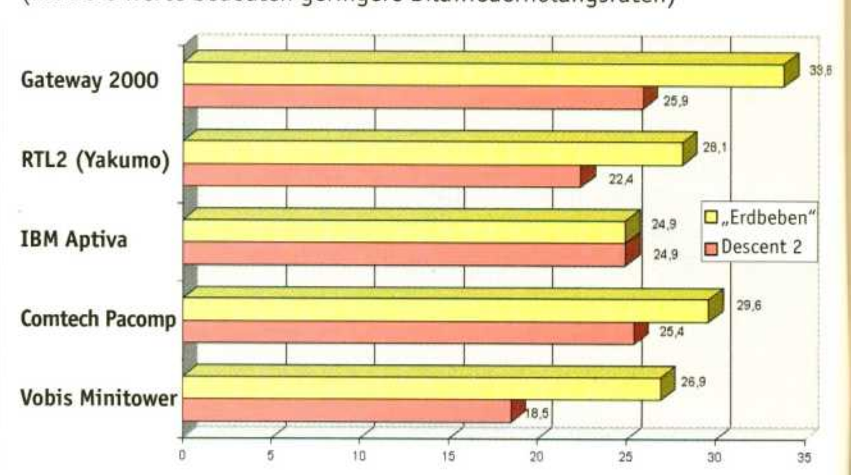
Laufwerk-Performance

(hohe Werte bedeuten bessere Übertragungsraten)



Bildwiederholrate bei Action-Spielen (in Bildern pro Sekunde)

(kleinere Werte bedeuten geringere Bildwiederholungsraten)



FAZIT

Ausfälle waren im Test glücklicherweise nicht zu verzeichnen, alle Rechner waren komplett installiert und starteten auf Anhieb. Als Spieleplattform eignen sich grundsätzlich alle Geräte, drei der Systeme traten jedoch durch ihre Ausstattung oder Leistung besonders hervor. So lieferte Gateway 2000 mit dem P5-166 Elite einen Rechner mit guter Ausstattung sowie den stärksten Leistungen und erhält daher die Empfehlung der Redaktion. Gut geeignet für Spiele ist auch der Pacomp-PC von Comtech: Mit 3.490 Mark fällt der Preis deutlich günstiger aus als der Rest des Testfeldes, was Comtech die Preisempfehlung einbringt. Für Multimedia-Fans ist schließlich Yakumos RTL2 Medialine zu empfehlen, der durchaus den Fernseher und die Stereoanlage im Wohnzimmer ersetzen kann.

Hersteller / Modell	Vobis Highscreen Minitower 166	Comtech Pacomp (PC Action Preis-Tip)	IBM Aptiva	RTL2 (Yakumo) Medialine High End	Gateway 2000 Pentium P5-166 Elite (PC Action Empfehlung)
Preis	3.989,- DM	3.490,- DM	4.799,- DM	4.698,- DM	4.799,- DM
Chipsatz	Via	Intel 82437 FX	Intel 82437 VX	Intel 82437 VX	Intel 82437 VX
BIOS	Award	Award	IBM	Award	AMI
Prozessor	Intel Pentium 166 MHz	Intel Pentium 166 MHz	Intel Pentium 166 MHz	Intel Pentium 133 MHz	Intel Pentium 166 MHz
Cache	256 KByte Pipeline Burst	256 KByte Pipeline Burst	nein	256 KByte Pipeline Burst	256 KByte Pipeline Burst
RAM	16 MB EDO-DRAM, 60 ns	16 MB EDO-DRAM, 60 ns	16 MB EDO-DRAM, 60 ns	16 MB DRAM 60 ns	16 MB SDRAM, 12 ns
Gehäuse					
Desktop/Mini/-Tower	Minitower	Bigtower	Minitower	Bigtower	Bigtower
Besonderheiten Gehäuse	Stromspartaste, Schnellverschluß. Lange Einbaukarten passen nicht in ISA-Slots, serielle Schnittstelle an Vorderseite	Lange Einbaukarten passen nicht in ISA-Slots	Keine Reset-Taste	–	–
Steckplätze PCI (gesamt/noch frei)	4 / 3	3 / 2	2 / 2	4 / 3	4 / 3
Steckplätze ISA (gesamt/noch frei)	3 / 2	4 / 3	6 / 5	4 / 3	3 / 2
Steckplätze Speicher (gesamt/noch frei)	4 / 2	4 / 2	4 / 2	4 / 2	2 / 1
Noch freie 5,25-Einbauschächte	1	5	1	4	3
Noch freie 3,5-Einbauschächte	1	2	2	3	4
Anschlüsse	2 x seriell, 1x parallel	1 x seriell, 1 x seriell oder Bus-Mouse, 1x parallel	1 x seriell, Bus-Mouse, 1x parallel	2 x seriell, 1x parallel, S-VHS-Eingang, Antenne,	1 x seriell, Bus-Mouse, 1x parallel
Geräuschentwicklung	sehr leiser Lüfter, Festplatte laut	lauter Lüfter, laute Festplatte	leise Lüfter, leise Festplatte	sehr leiser Lüfter, Festplatte laut	leise Lüfter, leise Festplatte

Fortsetzung Tabelle nächste Seite →

Hersteller Modell	Vobis Highscreen Minitower 166	Comtech Pacomp (PC ACTION PREIS-TIP)	IBM Aptiva	RTL2 (Yakumo) Medialine High End	Gateway 2000 Pentium P5-166 P5-166 Elite (PC ACTION PREIS-TIP)
Grafikkarte					
Hersteller, Modell	Elsa Winner 2000 AVI	ATI 3D Xpression	ATI 3D Xpression	Miro Media View plus Miro Media TV	Matrox MGA
Prozessor	S3 Vision 968	ATI 3D-Rage	ATI 3D-Rage	S3 Trio64V+	Matrox MGA-2064W
RAM	4 MByte VRAM	2 MByte DRAM	2 MByte DRAM	2 MByte EDORAM	2 MByte WRAM
Taktrate RAM-DAC	170 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	170 MHz
Wiederholfrequenz bei 800 x 600, 16 Bit	182 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	120 Hz
Wiederholfrequenz bei 1.024 x 768, 8 Bit	114 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	120 Hz
maximale Auflösung	1.600 x 1.200, 16 Bit, 66 Hz	1.280 x 1.024, 8 Bit, 75 Hz	1.280 x 1.024, 8 Bit, 75 Hz	1.408 x 1.024, 8 Bit, 70 Hz	1.600 x 1.200, 8 Bit, 72 Hz
Festplatte					
Hersteller, Modell	Quantum Sirocco 17001A	Maxtor 72004AP/A	Western Digital Caviar AC32100	Conner CFS1081A	Western Digital Caviar AC32100
Zugriffszeit	11 ms	12 ms	12 ms	15 ms	12 ms
Umdrehungszahl	4500 U/Min	4480 U/Min	5200 U/Min	3600 U/Min	5200 U/Min
Kapazität	1,58 GByte	1,86 GByte	1,96 Gbyte	1,0 GByte	1,96 GByte
CD-ROM-Laufwerk					
Hersteller, Modell	Toshiba XM5602B	Samsung SCR-830	Hitachi CDR 7930	Teac CD-58E	Toshiba XM5602B
Laufwerksklasse	8x (1200 KByte/sec)	8x (1200 KByte/sec)	8x (1200 KByte/sec)	8x (1200 KByte/sec)	8x (1200 KByte/sec)
durchschnittlicher Datentransfer	793 KByte/sec	758 KByte/sec	712 KByte/sec	798 KByte/sec	793 KByte/sec
mittlere Zugriffszeit	139 ms	140 ms	163 ms	133 ms	138 ms
Monitor					
Hersteller, Modell	Highscreen MS 1595 P	Samsung Syncmaster 15GLi	IBM G50	Yakumo TR 1769	Gateway 2000 Vivitron 17
Besonderheiten	Netzschalter an der Rückseite	–	–	–	extrem flache Bildröhre
Bilddiagonale	15 Zoll	15 Zoll	15 Zoll	17 Zoll	17 Zoll
Bildröhre	Delta-Maske	Delta-Maske	Delta-Maske	Trinitron	Trinitron
Entspiegelt	ja	ja	ja	ja	ja
Strahlungsarm	ja	ja	ja	ja	ja
Stromsparmodus	ja	ja	ja	ja	ja
Maximale Bildwiederholfrequenz bei 1.024 x 768 Punkten	85 Hz	80 Hz	72 Hz	85 Hz	80 Hz
Horizontale Zeilenfrequenz	69 kHz	65 kHz	58 kHz	68 kHz	64 kHz
Einstellmöglichkeiten	Kissen, Trapez, Entmagnetisierung	Kissen, Farbtemperatur	Kissen, Trapez	Kissen, Trapez, Entmagnetisierung, Rotation, Konvergenz	Kissen, Trapez, Entmagnetisierung, Rotation
Bildqualität	gut	befriedigend	gut	gut	gut
Soundkarte					
Hersteller, Modell	No Name 16 Bit	Creative Labs Soundblaster 16	IBM	Miro Media Online	Ensoniq Soundscape Vivo
Chipsatz	ESS-Audiodrive	Vibra 16	IBM Mwave	IBM Mwave	OTTO
kompatibel zu	SB Pro	SB Pro	SB Pro, General MIDI	SB Pro, General MIDI	SB Pro, General MIDI
Wavetable-Synthesizer	nein	nein	Emulation über IBM Mwave	Emulation über IBM Mwave	ja
Waveblaster-Interface	ja	ja	nein	nein	nein
Mikrofon im Lieferumfang	nein	nein	ja	ja	nein
Lautsprecher					
Ausführung	Satelliten	Satelliten	Satelliten und Subwoofer	Satelliten	Satelliten und Subwoofer
Leistung	2 x 6 Watt	2 x 12 Watt	keine Angaben	2 x 12 Watt	2 x 7 Watt, 40 Watt Subwoofer
Regler	Lautstärke, Höhen	Baß, Lautstärke, Verbreiterung der Stereobasis	Baß, Höhen, Ballance, Lautstärke, Lautstärke Subwoofer	Baß, Lautstärke, Verbreiterung der Stereo-Basis	Baß, Höhen, Ballance, Lautstärke
Anschlüsse	Kopfhörer	–	Kopfhörer	–	Weiterer Line-In-Eingang
Hörtest mit Musik-CD	schwacher Baß	schwacher Baß, gute Höhen, gute Verbreiterung der Stereobasis	Subwoofer satter Klang, klare Höhen, auch bei voller Leistung keine Verzerrungen	schwacher Baß, gute Höhen, gute Verbreiterung der Stereobasis	Subwoofer satter Klang, klirrt bei voller Belastung, klare Höhen
Modem					
Hersteller, Modell	Highscreen Bahn-Boostar	–	IBM	Miro Media Online	–
Geschwindigkeit / Chipsatz	V.34 / Rockwell	–	V.34 IBM Mwave	V.34 IBM Mwave	–
Leistung	28.800 Bit/s	–	28.800 Bit/s	28.800 Bit/s	–
Sonstiges					
Tastatur	Chicony	Pacomp	IBM	Cherry	Gateway
Joystick	nein	nein	nein	Logitech Wingman light	nein
Maus	3 Tasten	2 Tasten	2 Tasten	3 Tasten	Microsoft 2 Tasten
Software					
Betriebssystem	Windows 95 mit Plus Pack	Windows 95	Windows 95 mit Plus Pack	Windows 95	Windows 95
Anwendungssoftware	Corel Draw 5, MS Word für Windows 95, Organizer Sidekick 95, Star Office, Netscape Navigator	Star Office für Windows 95, Microsoft Word 7.0, MechWarrior 2, Actua Soccer, Assault Rigs	Lotus Smartsuite 96, Microsoft Works 4.0, Microsoft Encarta, Body Works 5.0, 6 Spiele	Lotus Smart Suite 96, Microsoft Phone, Miro Media Manager	Microsoft Office Pro für Windows 95, Microsoft Encarta 96 (US-Version)
Kundendienst					
Garantie, Service	6 Monate (1 Jahr Garantie und Vorortservice gegen Aufpreis)	1 Jahr Garantie und Vorortservice	1 Jahr Garantie	1 Jahr Garantie und Vorortservice	3 Jahre Garantie, 1 Jahr Vorortservice, 30 Tage Rückgaberecht
Bewertung					
Ausstattung: Hardware (0 bis 10 Punkte)	7	6	7	9	7
Ausstattung: Software (0 bis 5 Punkte)	3	3	5	3	3
Leistung: Windows (0 bis 10 Punkte)	7	7	6	7	9
Leistung: DOS-Spiele (0 bis 20 Punkte)	12	15	14	14	17
Ergonomie (0 bis 5 Punkte)	3	2	3	2,5	4
Summe (max. 50 Punkte)	32	33	35	35,5	40
Gesamtwertung	**64%**	**66%**	**70%**	**71%**	**80%**

DER OFFENE BRIEF...

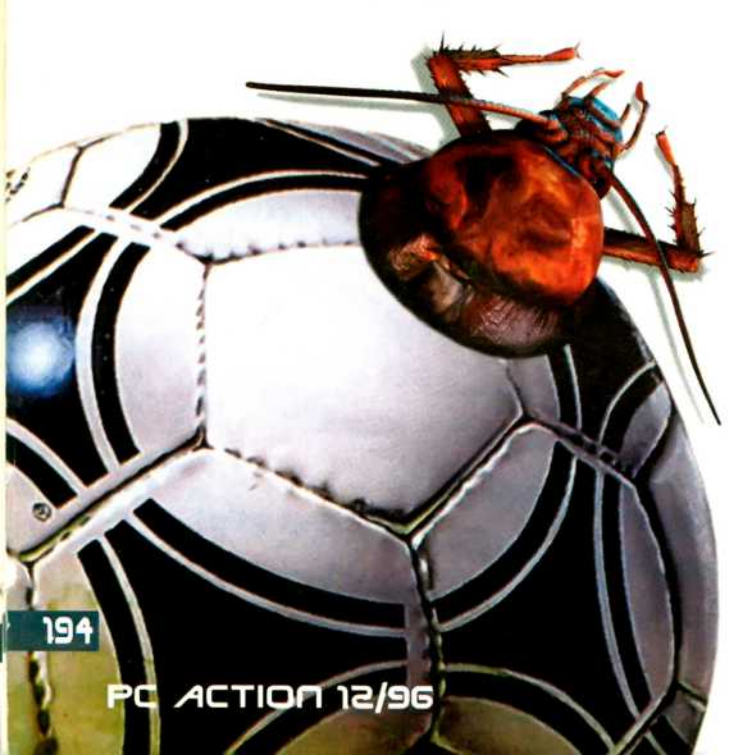
Danksagung!



Liebe Programmierer von Software 2000,

schon lange habe ich mich nicht mehr so wohlgefühlt wie im Bundesliga Manager 97. Zuerst dachte ich ja, Ihr würdet mich nicht mehr mögen und wolltet mich gnadenlos eliminieren. Dann hätte man zwar das Stadion vernünftig ausbauen können, aber ich wäre ja einfach tot gewesen und man hätte mich nirgends in der Welt mehr beachtet. Als ich dann feststellte, daß Ihr mir doch ein vernünftiges Forum bieten wollt und ich mich sogar mal in einer fertigen Verkaufsversion austoben darf, war ich natürlich doppelt froh. Eigentlich seid Ihr doch viel netter, als Ihr immer zugeben wollt. Wie habe ich gejubelt, als mir klar wurde, daß Ihr auch noch ein paar Freunde von mir eingeladen habt. Zuerst habe ich ja nur den **Parkplatz-Bug** getroffen, doch der hat mich dann schnell seinem besten Freund, dem **Fanshop-Bug** vorgestellt. Zusammen haben wir dann einen Zug durch die Gemeinde gewagt und noch viele Verwandte getroffen. Das war fast besser als Weihnachten. Wie immer gab es auch Streitereien. Der blöde **UI-Cup-Bug** hat wieder rumgeprahlt, daß er der größte sei und so, und der **Aufstellungs-Bug** sei schließlich nur ein kleines Malheur. Der **Verjüngungs-Bug** meinte, er wäre viel wichtiger, weil man durch ihn reich werden könnte, was aber der **Jugendspieler-Bug** auch für sich in Anspruch nahm. Dann sprach der **Hallenturnier-Bug** ein Machtwort Marke „Bugs aller Programmteile vereinigt Euch" und hat alle zu einer Vollversammlung einberufen, sogar der **Torszenen-Bug** und der eingebildete **Speicherfunktions-Bug** sind gekommen. Dort haben wir dann festgestellt, daß es ja eigentlich ganz nett ist, zusammen in einem Programm etwas feiern zu dürfen, weil es eben so selten vorkommt. Darum an Euch, liebe Programmierer, eine dringende Bitte. Laßt Euch doch noch ein bißchen Zeit mit diesen grausamen Dingern, die Ihr Updates nennt, die können einem nämlich wirklich den Spaß verderben.

Euer ergebener Imbißbuden-Bug



SIE HABEN FRAGEN, PROBLEME ODER WOLLEN TIPS&TRICKS? BITTE BEACHTEN SIE DIE TELEFONNUMMERN AUF SEITE 22

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Auslandskorrespondent
Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw),

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Die PC Action 01/97 erscheint am 18. Dezember 1996

Titel PC Action
© EA Sports

Abonnement
PC Action mit CD-ROM DM 79,90
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg
Telefax: 0911/64 27 86 0
Telefon: 0911/9 68 32 - 0

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 0911/9 68 32-19
Wolfgang Menne 0911/9 68 32-43

Disposition:
Tanja Kaiser 0911/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11 - 555
Telefon: 02 03/3 05 11 - 11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9, gültig ab September 1996

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage III. Quartal 1996 96.046 Exemplare



ENDLICH WIEDER
GOLDENE ZEITEN
...DENN HIER GIBT'S VIEL FÜR'S GELD!
JEDES GOLD-PACK NUR:
Unverbindliche Preisempfehlung
49,95 DM
TopWare
10 CD
3 GOLD
Über 40 ausgewählte Software-Produkte auf 10 Compact Discs
GUTE SOFTWARE PREISWERT! · GUTE SOFTWARE PREISWERT!
GOLD 3
TopWare
15 CD
GAMES GOLD
Exklusive Spielesammlung mit 40 Lizenzprodukten auf 15 CD-ROMs!
Action · Adventure · Flugsimulation · Rollenspiel · Strategie · Wirtschaftssimulation
GUTE SOFTWARE PREISWERT! · GUTE SOFTWARE PREISWERT!
GOLD GAMES
Über 40 ausgewählte Programme auf 10 CDs aus den Bereichen: Office, Standardanwendungen, Infotainment und Edutainment. Hier die bekanntesten:
WordStar für Windows 2.0
Borland Paradox für Windows 5.0
CA-SuperCalc 1.0
SPC Harvard Graphics 2.0 Windows
Micrografx Graphic Works 1.0
TopWare D-Atlas 1.1
Borland dBase für Windows 5.0
CA-dBFast für Windows 2.0C
CA-Realizer 2.03b
McAfee ViruScan for DOS, Windows & Windows 95 v2.2.12
Travelbox Hotelführer Deutschland 1.0
Dashboard ´95
TopWare 90 Tage Englisch, Französisch und Spanisch
TopWare D-Jure Deutsche Gesetze
Typer 3D-Fonts Special Edition
Deutsche Geschichte von 0-1914
New Motion MPEG-Player + Video-CD
40 tolle Spiele auf 15 CDs - da geht die Post ab! Adventures, Action-Spiele, Simulationen, Rollen- und Strategiespiele. Da kommt so schnell keine Langeweile auf! Hier ein Auszug:
Battle Isle
Anstoß
Alone in the Dark - Teil II und III
Das Schwarze Auge - Teil I und II
Leisure Suit Larry 6
MIG 29
Whale´s Voyage - Teil I und II
Der Planer
Ishar - Teil I, II und III
Supremacy
Football Manager 3
Prototype
Druidenzirkel
Der Clou
Flight Simulator Tool Kit
Eight Ball Pinball De Luxe
PC PLAYER
Boris Schneider, Chefredakteur der PC PLAYER, zum GOLD GAMES-Pack: Ein unschlagbares Preis-/Leistungsverhältnis. Eine fantastische Spielesammlung mit echten Redaktionshits.
TEL 0621-48286-700
INFO·LINE
FAX 0621-48286-710
Compuserve: go topforum
Internet: http://www.topware.com
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare